ARTÍCULO ESPECIAL 25 AÑOS DE METROID™
UN HOMENAJE A LA SERIE DE LA FAMOSA CAZARRECOMPENSAS

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo®

EVOLUCIÓN
THE LEGEND OF ZELDA™

Este mes revisamos:
- Disney Universe
- Solatorobo: Red The Hunter
- Rune Factory: Tides of Destiny
- Devil Survivor Overclocked
- Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet

• P. RICO US. 2.00 • REP. DOM. $D 75.00
• GUATEMALA Q 16.00 • EL SALVADOR US. 1.95
• HONDURAS L 40.00 • NICARAGUA C$ 35.00
• COSTA RICA Col 1,200.00 • PANAMÁ B/2.00
• ECUADOR 2.80 (Precio incluye IVA)

Además:
- Evolución
- Control de los Profesionales
- Centro de Entrenamiento
- Arte de RE: The Mercenaries
- Wario™ Awards

FIFA 12

REGRESA EL MODO DE CONTROL CLÁSICO
ATAJAMOS LA VERSIÓN PARA Wii Y NINTENDO 3DS

Año 20 No. 10
0 37634 13138 1 10

CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
FOX
STARFOX 64 3D
© 2011 Nintendo

SUMARIO

6 Dr. Mario
8 CN Profile
10 Extra
12 Lognin
16 Previo
20 Programa Embajadores
Es hora de aprovechar y conocer más de los primeros juegos de este programa ¡que comienza con grandes clásicos de la era de ocho bits!
22 Gamevistazo
26 Top 10
30 Los Retos
40 Nuestra Portada:
FIFA SOCCER 12

SUSCRÍBETE LLAMANDO
Del DF: 5265 0990
Sin costo desde el interior de la República: 01 800 849 9970
Suscríbete *on-line*
www.tususcripcion.com

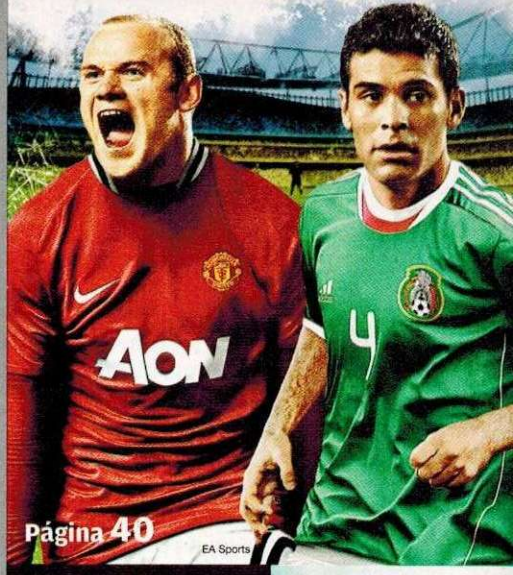
© 2011 SEGA

Revisamos
28 **Disney Universe**
32 **Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet**
36 **Solatorobo: Red The Hunter**
46 **Rune Factory: Tides of Destiny**
48 **Devil Survivor Overclocked**

© Nintendo

50 **Metroid 25 años**
54 Un Vistazo a Japón
58 El Control de los Profesionales
60 Centro de Entrenamiento
62 Evolución: **The Legend of Zelda**
68 Uno con el Control
72 Sección Especial: **Historias Originales**
Si eres de los que buscan más que simple entretenimiento, no dejes de checar este artículo en donde hablamos de las mejores historias de los videojuegos.
75 Wario Awards
78 El Ojo del Cuervo
80 Finales
82 El Arte de
RE: The Mercenaries
86 S.O.S.
92 Club Nintendo
96 Última Página

© 2011 Capcom



EDITORIAL

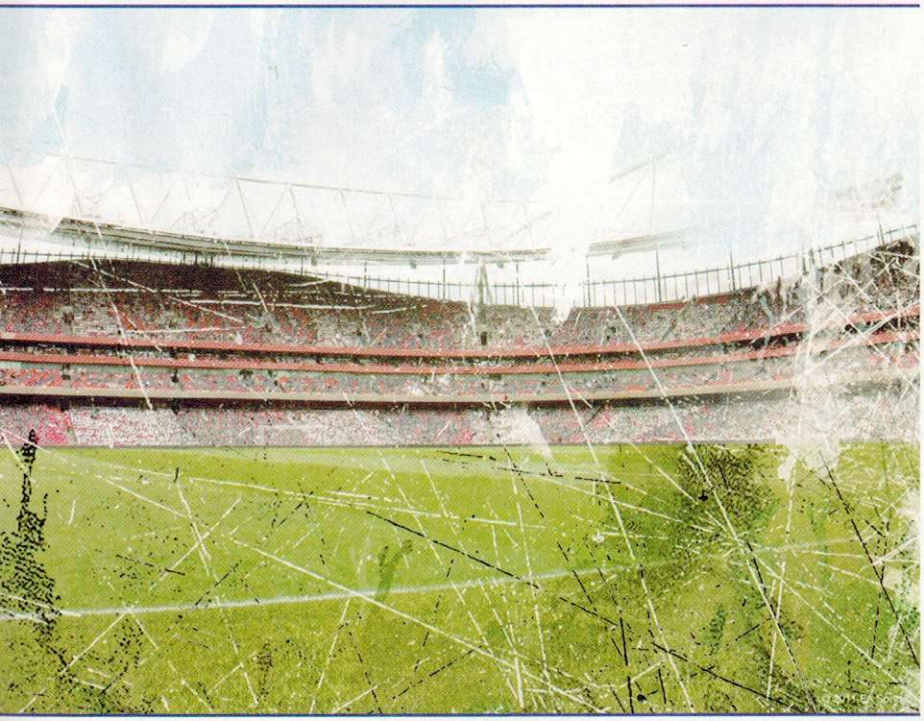
Año XX No. 10
Octubre 2011

El futuro para el Nintendo 3DS cada vez se distingue con más claridad, ahora ya el portátil está ganando territorio en las listas de ventas mundiales, siendo en Japón donde se nota más el repunte respecto de sus competidores. Es un hecho que la estrategia del precio la volvió más atractiva y accesible para los fans, pero lo más importante: entre más consolas se tengan colocadas en el mercado, mayor será el número de licenciatarios que se animarán a lanzar sus títulos en este novedoso formato. Por ahora hemos visto la ausencia de franquicias *punch* en comparación con otros lanzamientos de consolas de Nintendo en sus primeros seis meses. Hace falta que los clásicos hagan su llegada estelar, pero también que no vean al Nintendo 3DS como una incubadora de relanzamientos, sino que aprovechen su potencial para ofrecernos nuevos héroes e historias que nos hagan sentir que la época dorada de los videojuegos aún no se ha terminado. Como si se tratarán de las franquicias conocidas, que sea a través de conceptos innovadores, que no simplemente traten de seducir a los fans a través de la nostalgia.

Por otro lado, la primera parte del programa de recompensas de Nintendo para aquellos que compramos el N3DS en sus primeros meses se ha concretado. Desde el pasado 30 de agosto (sí, un día antes de lo planeado) se puso en disposición de todos los Nintendo Ambassador 10 títulos de NES que incluye el programa. Ahora, sólo falta esperar hasta finales de año para que consigamos el resto, 10 juegos más (Game Boy Advance) que darán muchas horas de vida a nuestra consola portátil. ¿Qué títulos te gustaría que Nintendo ofreciera en esta última oleada de juegos gratuitos? Nos encantaría **Super Mario Bros. 3**, **Golden Sun**, **F-Zero**, **Kirby Super Star**, **TLOZ A Link to the Past** y, ¿por qué no?, incluso uno de **Mario and Luigi**... Pero sólo el tiempo dirá cuál será la lista definitiva; mientras tanto, no te pierdas ninguna de nuestras ediciones porque este cierre de año promete traer muchas emociones para el Nintendo 3DS.

¡Comencemos!

Síguenos en Facebook **Revista Club Nintendo** y Twitter **@RevistaCN**



CLUB NINTENDO

Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Enrique Montañez

ASESORA EDITORIAL
Irene Carol

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
Marvin Rodríguez

DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"

DIGITAL

DIRECTOR DIGITAL
José Luis Carrete

DIRECTOR EDITORIAL ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández

PRODUCCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Víctor Salas

GROUP PUBLISHER
Carlos Pedroza Luna

PUBLISHER
Fabiola Andrade

VENTAS

DIRECTORA GENERAL DE VENTAS
Mara Domínguez

DIRECTORES DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Héctor Lebrija Guiot
Enrique Matarredona Arrechea
Christian Rojas
Tel: 5261 2600

DIRECTORES ADJUNTOS DE VENTAS
Gabriela Garza
Oscar Gaona Lozano

DIRECTOR DE MARKETING COMERCIAL
Adrián Muycelo

REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE
María Begoña Beorlegui Estevez

REPRESENTANTE COMERCIAL MONTERREY
Juan Ramón Zurita Cano

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

OPERACIONES

DIRECTOR
Carlos Garrido

DIRECTOR DE MERCADOTECNIA
Guillermo Ortiz Romero

COORDINADORA DE CIRCULACIÓN
Sylvia Cañas Moreno

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas

EDITORIAL
Televisa

TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE
Rodrigo Sepúlveda

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal

ivm
Instituto Verificador de Medios

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO**. Marca Registrada. Año 20 N° 10. Fecha de publicación: Octubre 2011. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio **E**, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Javier Martínez Staines. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2010-060210421600-102, de fecha 21 de junio de 2010, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Quad/Graphics México DF, Emiliano Zapata #93, Colonia San Juan Ixhuatepec, C.P. 54180, Tlalnepantla, Estado de México, tel.: 57-15-03-93.

Impresa en Chile por: Quebecor World Chile, S.A., Av. Gladys Marín 6920, Santiago de Chile, Chile. Tel.: (562) 440-5700.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso. (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán. S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 - 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

© **CLUB NINTENDO**. Nintendo of America Inc.
Trademark and copyright 2009. Nintendo. All Rights Reserved.
Under license to Editorial Televisa, S.A. de C.V.

IMPRESA EN MEXICO - PRINTED IN MEXICO.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2011.

ISSN 1665-7888

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

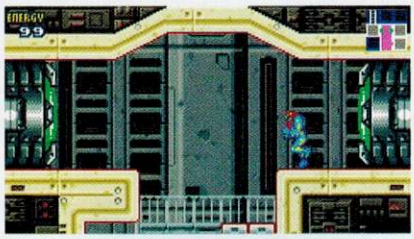
SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com

KangaROOS®
THE ORIGINAL SHOES WITH POCKETS
Keep playing
www.kangaroos.mx

LA IMAGEN

Celebrando a Samus

Desde su lanzamiento, el título protagonizado por **Samus Aran** se convirtió en un clásico entre los jugadores. Su peculiar estilo de juego y la enorme rivalidad con sus enemigos, además de lo emotivo de la trama, son factores que han conseguido fama para la cazarrecompensas, quien tuvo una brillante misión en Wii. Si quieres conocer más de su historia y evolución, ¡no te pierdas nuestro artículo especial!



Metroid 25 años
página **50**

© Nintendo

DR. MARIO

Si tienes sugerencias, preguntas, quejas o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a Revista Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga, núm. 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, delegación Álvaro Obregón, c.p. 01210, México, DF.
También lo puedes hacer por correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com

¡Hola, **Doctor Mario**! Te he escrito como una docena de veces (aunque parece que no llegan o no compro la revista correcta). En fin, tengo unas preguntas que he querido hacerle hace poco y mucho tiempo.
1.- ¿Es cierto que saldrá (o salió) un juego de **Naruto** llamado **Naruto Shippuden: Gekitou Ninja Taisen! Special** para Wii?, porque indagando en Internet encontré información, incluso hasta videos del juego. Si sale a la venta, ¿cuándo sería?
2.- ¿Es verdad que salió un juego del anime **Hetalia Axis Powers** para Wii o nunca ha existido?
3.- Ha salido un juego llamado **Anime Hero** para Wii porque casi todos los juegos de la franquicia **Guitar Hero** han aparecido para todas las consolas caseras. Por eso la pregunta, porque cuando vi a mi primo jugarlo (en PS2) con las canciones de **Naruto**, **Dragon Ball** y otros, me dije: debo tenerlo.
4.- ¿Saldrá algún juego de **Star Fox** para Wii?, y si es así, ¿cuándo saldrá a la venta?
Eso sería todo, doctor. Gracias por su paciencia al leer todas mis incógnitas sobre los posibles lanzamientos al Wii: espero escribirles pronto.

Martín Freitte Sandoval
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Martín! ¿Cómo estás? **Naruto Shippuden: Gekito Ninja Taisen! Special** es otro de los grandes títulos que, por desgracia, sólo se quedaron en territorio japonés. Se trata de la octava entrega de la franquicia **Clash of Ninja** (Wii), que conserva el estilo peculiar de peleas, pero cuenta con algunas diferencias que lo hacían más agradable, nuevos personajes o la posibilidad de combate a través de Wi-Fi. Lamentablemente, como dije antes, sólo salió a la venta en Japón y, por ahora, no se tienen planes de realizar una adaptación para el mercado americano. Quizá más adelante lo hagan, pues en aquel país asiático apenas salió en diciembre del año pasado.
Sí hubo un videojuego portátil de **xHetalia Axis Powers**, pero lamentablemente no llegó a las consolas de Nintendo y fue otro de los grandes títulos de anime que sólo han visto la luz en el lejano oriente. En cuanto a **Anime Hero**, te comento que la compañía Activision (propietarios de la marca **Guitar Hero**) no han desarrollado un título con canciones de series de animación japonesa para ninguna consola. Por lo tanto, aquella edición que viste no es otra cosa que una modificación o copia pirata alterada para permitir pistas personalizadas. Sin embargo, te recuerdo que siempre está presente el peligro de que, si modificas tu consola, podrías dejarla inhabilitada de por vida, así que no es prudente instalarle aplicaciones no oficiales o *hacks*.
Desde hace años estamos esperando una versión de **Star Fox** para Wii, pero todo indica que será la primera consola casera de Nintendo en no contar con una edición propia desde el lanzamiento de la serie en Super Nintendo. Actualmente, Nintendo está enfocando sus esfuerzos en el lanzamiento de **The Legend of Zelda** y se ha mantenido al margen de comentarios sobre titulares como **Star Fox** o **F-Zero**, otro de los juegos que, al parecer, tendrán más posibilidades de reaparecer en Wii U que en la consola de actual generación. El lado positivo es que las nuevas tecnologías abrirán un panorama impresionante a las posibilidades de juego de ambas franquicias. Lo malo... es que nos quedamos una generación sin sus sensacionales aventuras y emocionantes carreras a grandes velocidades.

© Nintendo

¡Hola, mi estimado **Doctor Mario**! Espero que estés haciendo ejercicio para las Olimpiadas de Londres. Bueno, tengo unas cuantas dudas sobre el Nintendo 3DS:
1.- ¿Por qué no puedo ver videos en el navegador de Internet?
2.- ¿No saben si están disponibles los demos de los juegos ya a la venta? Porque el otro día en una tienda tenían los demos de **Super Street Fighter IV 3D Edition** y **Pilotwings Resort**.
3.-¿Cuántos **Pokémon** están disponibles para el **Pokédex 3D** que recién salió para el Nintendo 3DS?
4.- ¿La edición especial de **The Legend of Zelda: Ocarina of time 3D** estará disponible en México?
Es todo por el momento, espero que me puedas resolver mis dudas muy pronto. Saludos.

Bruno Hernández Villafañe
Vía correo electrónico

Los únicos videos que se pueden ver en el Nintendo 3DS son los que cotidianamente sube la compañía de Kioto a su canal "Nintendo Video" y generalmente cortos de collegeHumor o tráilers de películas. Sin embargo, lo que preguntas es sobre los videos dentro de la navegación *web*; por ejemplo, los de páginas como YouTube o tu.tv, éstos no se pueden reproducir debido a que el N3DS no cuenta con la herramienta flash, tal como ocurre en otros dispositivos como iPhone, por ejemplo. ¿Por qué no se incluyó dicho *software*? Es otra de las grandes incógnitas de Nintendo, pero ojalá pronto, en alguna actualización de *firmware*, nos den la buena nueva de que ya podemos reproducir flash en el N3DS.
En los diferentes puntos de venta, Nintendo o sus distribuidores locales envían consolas de demostración, interactivos con los cuales puedes checar un juego o, por ejemplo, en el caso del N3DS, el efecto 3D. Pero los demos que ves en esas consolas de prueba no son liberados para el público en general, sólo se limitan a exhibición en punto de venta. De hecho, Nintendo no ha activado la posibilidad de descargar demos en el N3DS... Eso, mi estimado amigo, es otra de las cosas que esperemos se solucione más adelante.
La cantidad de personajes en **Pokédex 3D** para N3DS es de 150, así que mantén tu consola en *Stand By* para que recibas nuevos **Pokémon** cada día, y así llegues a juntar tu colección. Por último, la edición especial de **TLOZ OOT 3D** sólo llegó a Europa como regalo en preventa el juego, y consistía en una caja adicional en cuyo interior se encuentra un póster con la imagen que usamos de portada en la edición de junio de CN. Y como segunda cara, otra imagen de **Link** enfrentando a **Ganon**.

Fox McLoud y su equipo de mercenarios acaban de reestrenar su aclamada aventura original de Nintendo 64, pero ahora remasterizada y con gráficos tridimensionales, además de agregar idioma en español tanto en textos como diálogos. Pero ¿cuándo nos llegará una historia original y para cuál consola? Ésa es una de las grandes incógnitas que todos tenemos, pues sus últimas aventuras originales fueron **Star Fox Assault** (2005) y **Star Fox Command Mission** (2006). Por lo que, en resumen, van casi seis años sin nuevas hazañas del equipo protector de **Corneria** y de las hostiles intervenciones de su rival, **Andros**.

¡Qué tal, queridos amigos de CN! Es la primera ocasión que les escribo desde que salió la revista. ¡Sí!, es cierto, los sigo desde la edición número uno (todavía las tengo guardadas). Quisiera hacerles una pregunta:
¿La nueva Wii U podrá correr juegos en 3D como ya lo hace la PS3?

Christian Cartes Oppliger
Chile

Efectivamente, mi estimado Christian. Según ha comentado Nintendo, el Wii U será capaz de ofrecer contenidos tridimensionales, aunque no será el objetivo principal de la consola. Sin embargo, han dicho que estará funcional por si alguno de los licenciatarios quiere hacer uso del juego en 3D; obviamente, necesitarías una pantalla capaz de mostrar el efecto y gafas.

¡Buenas, **Doctor Mario**!, espero que estés muy bien por allá. Te saludo desde Santiago de Chile. Tu sección me ha ayudado mucho con mis problemas en los juegos. Bueno, es la primera vez que te escribo y, de hecho, estoy un poco nervioso pero serán unas preguntas muy sencillas:
1.- ¿Los juegos para Nintendo 3DS estarán disponibles para las otras consolas Nintendo DS?
2.- ¿Habrá pronto una nueva aventura de **Mario** para la Nintendo DS?
3.- ¿Qué videojuegos me recomiendas para la consola portátil Nintendo DS que sean de **Mario**?

Agustín Melibosky
Santiago de Chile

Algunas compañías lanzan sus títulos para Nintendo 3DS y Nintendo DS; sin embargo, cada versión tendrá sus diferencias. Es decir, la versión de N3DS siempre tendrá una mayor calidad visual y el uso (o no) de los efectos tridimensionales u otros elementos propios del portátil de actual generación. Por otro lado, recuerda que los juegos de NDS o NDSi sí son compatibles con el N3DS, pero los diseñados específicamente para N3DS no podrás reproducirlos en un NDS o NDSi. Una aventura nueva de **Mario** no está en planes para Nintendo DS, pero sí para N3DS con **Super Mario 3D Land**, un título que combina múltiples elementos de varias etapas de la historia de **Mario**.
Dicho juego saldrá a mediados de noviembre y, sin sonar pretencioso, será uno de los títulos que no puede faltar en tu colección. Por último, para el Nintendo DS te recomiendo **New Super Mario Bros.** y **Super Mario 64**.

¡Hola, **Doctor Mario**! Es la primera vez que te escribo, es que tengo algunas dudas:
1.- ¿Cuándo saldrá la nueva actualización del Nintendo 3DS?
2.- ¿Cuándo estará disponible el juego **Kid Icarus: Uprising**?
3.- ¿Ya tienen información sobre el juego **Resident Evil: Revelations**? ¿Es cierto que la versión de **Resident Evil The Mercenaries 3D** tiene el demo de **Revelations**?

Jordi Rodríguez
Vía correo electrónico

¡Qué tal, mi estimado Jordi! Las actualizaciones del Nintendo 3DS no están agendadas en una fecha en específico; es decir, Nintendo las anunciará cuando sean requeridas ya sea para agregar una nueva función o simplemente para corregir algún error, como ocurrió con una anterior que provocaba un fallo en **Ridge Racer 3D**.
Así que lo más recomendable es que te mantengas atento de las notificaciones que se envían directamente a tu Nintendo 3DS, o simplemente de nuestros comentarios en cualquiera de nuestros medios de difusión.
Kid Icarus: Uprising aún no tiene fecha específica para su estreno, pero se ha comentado que llegará en algún momento de 2012. ¿Cuándo exactamente?, ya nos lo hará saber Nintendo en alguno de sus comunicados. En cuanto a **Resident Evil: Revelations**, sí se incluye el demo en **The Mercenaries 3D** y, aunque es bastante breve, nos da una muy buena impresión de lo que nos espera en el primer cuatrimestre de 2012, cuando experimentemos una historia real y completa que vaya acorde con la cronología de la serie.

Luego de algún tiempo sin ofrecer nuevas experiencias de juego, **Rayman** estará de vuelta en una espectacular llegada al Wii en noviembre de este año. Originalmente, se planteó como una descarga para WiiWare, pero afortunadamente le vieron potencial y decidieron expandir sus mundos y crear un juego que se oferte en disco físico.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo estás? Espero que muy bien. Aprovecho este correo para enviarte mis siguientes dudas:
1.- ¿**The Legend of Zelda: Skyward Sword** vendrá con Wii MotionPlus? Pues no tengo dicho accesorio.
2.- ¿**Rayman Origins** saldrá para Wii? Y de ser así, ¿vendrá en formato descargable o físico?
Bueno, por ahora eso sería todo, gracias por tu atención.

Aron Carbajal
Vía correo electrónico

Hace poco Nintendo dio a conocer de forma oficial que sí, efectivamente el próximo título de **The Legend of Zelda** para Wii vendrá en dos presentaciones, una individual que sólo incluye el disco de juego y otra de colección especial, que, además del juego, contiene un Wii MotionPlus de color dorado con decoraciones de **TLOZ**, así como también el sountrack del juego, haciendo de esta edición un objeto de deseo para todos los fans que ya estamos contando los días para que llegue el domingo 20 de noviembre y poder volver a recorrer los terrenos de Hyrule, ahora con el potencial gráfico a tope en Wii y, por supuesto, la maravillosa calidad en historia a la que Nintendo nos ha acostumbrado.
Una de las grandes sorpresas que nos presentó Ubisoft en esta última E3 fue el desarrollo de **Rayman Origins** para Wii; aunque ya se había filtrado información pocos días antes del evento, causó igual impacto entre los fans. Lo interesante de esta edición es que no sólo nos planteará las primeras aventuras del ícono de Ubisoft (creado por Michael Ancel), sino que lo harán con un formato tipo *Cell Shaded*, que mostrará un toque artístico y único en su haber y, por supuesto, será en disco físico. En nuestras próximas ediciones te daremos más información de éste y otros títulos más para Nintendo, así que mantente pendiente.

¿Cómo estás, **Doctor Mario**? Te mando un gran saludo. Únicamente te escribo para hacerte un breve comentario y una pregunta que sólo tú puedes responder con la suficiente veracidad. Me gustó mucho la sección de la revista dedicada a los juegos que nos gustaría ver en la Consola Virtual de Nintendo. Creo que la historia de Nintendo tiene gran peso y debe aprovecharse para dar un nuevo impulso a sus sistema de descargas. Juegos como **Demon´s Crest**, **Star Fox**, **Yoshi´s Island**, **International Super Star Soccer Deluxe**, los **Metal Gear** de NES, **Goal!**, **Teenage Mutant Ninja Turles IV in Time**, entre otros. Serían ese empuje que haría crecer la Consola Virtual. Por último, ¿llegará **Marvel vs. CAPCOM 3** al Wii U?

José Raúl Mejía
Vía correo electrónico

¡Hola, José! Hay muchos títulos que faltan por salir para la Consola Virtual y que seguramente serán un *hit* de nuevo. Esperemos que pronto liberen más juegos clásicos de SNES, N64 y demás. Se ha dicho que habrá una nueva entrega de **Tekken**, al parecer, original para Wii U. También se ha comentado que es altamente probable que llegue **Street Fighter X Tekken**, pero sobre **Marvel vs. Capcom 3** no se ha dicho palabra alguna; lo que es una realidad es el lanzamiento de una edición de **Tekken** para Wii U. Pero aún es muy temprano para conocer la lista oficial de juegos o los proyectos que tiene los licenciatarios para la próxima consola casera de Nintendo que, como hemos visto, tiene suficiente potencial gráfico para que se den no sólo juegos como **Marvel vs. Capcom 3**, sino un abanico que sorprenderá cuando se anuncie la alineación de primeros títulos para Wii U.

Arte por correo:

Josué Castro Reyes; Moroleón, Guanajuato.
Juan Carlos Hernández; Axapusco, Edomex.
Jona Serrano Mercado; Orcovis, Puerto Rico.
Camilo Alexander Peñaloza; Santiago, Chile.
Luis Fabián Pérez; Tuxtla Gutiérrez, Chiapas.
Claudio César Pérez; Tuxtla Gutiérrez, Chiapas.

El rombo de portada
En septiembre apareció arriba de la D, junto a **Fox**.

También puedes seguirnos en twitter @revistacn

Punch Out!!

Super Punch Out!!

Punch Out!!

Little Mac

Como todos los grandes pugilistas, tanto reales como ficticios, **Little Mac** comenzó desde los circuitos menores del boxeo, para rápidamente ir escalando los peldaños de la fama. Claro, siempre con el apoyo incondicional de su entrenador, **Jerome "Doc" Lewis**, otrora campeón de los pesados, quien se ha vuelto el brazo derecho de **Mac**: le da consejos y comentarios desde su esquina o al final de cada episodio. Curiosamente, el protagonista de **Punch Out!!** decidió ir a la Gran Manzana para encontrar a alguien que pudiera entrenarlo, pero de entre todos los que conoció, sólo "**Doc**" logró impactarlo. Desde el primer juego se ha dicho que **Little Mac** apenas tiene 17 años, pero ya es todo un poderoso oponente que ha tenido apariciones en NES, Super NES y Wii, esta última incursión ocurrió en 2009.

Surge una estrella

En 1987 debutó para NES este título, que se volvería todo un ícono para las consolas de Nintendo, aunque no en todas ha aparecido (en las caseras no lo hizo en Nintendo 64 ni en GameCube, y no se ha hecho ninguna adaptación a sistema portátil). Aquí sus principales rivales eran **Piston Honda**, **Bald Bull**, **Super Macho Man**, entre otros. Claro, el verdadero rival a vencer era el mismísimo Mike Tyson, pero al concluir el contrato, tres años más tarde, Nintendo lanzó una edición llamada **Punch-Out!! featuring Mr. Dream**, donde se sustituyó a Tyson por un oponente de igual dificultad boxística.

© Nintendo

Otras apariciones

Originalmente, el juego de **Punch Out!!** fue presentado en las Arcadias; logró un significativo reconocimiento y consiguió que se planeara una adaptación para consola casera, en aquel entonces NES. Sin embargo, el poder del sistema de 8 bits era tan básico que creían que no lo iban a conseguir, pero el resultado fue sorprendente. Desde entonces, vemos a **Little Mac** como un personaje de apoyo en **Super Smash Bros. Brawl**, compartiendo créditos con **Mario**, **Wario**, **Pit**, **Snake** y muchos otros.

Asimismo, tuvo tres historias dentro de los Nintendo Comic System de Valiant. Curiosamente, en **Super Puch Out!!** vemos a un personaje que, aparentemente no es **Little Mac**, luciendo cabello claro y complexión física distinta del clásico personaje, por lo cual se decía que era otro luchador. Sin embargo, si entras a la página oficial de **Punch Out!!**, en el apartado de Super Nintendo, indica que, efectivamente, se trata de **Little Mac.** ¿Se habrá teñido el cabello? ¿O fue una manera de lograr hilar las historias?

Lugar de nacimiento: **Nueva York, Bronx, EU.**
Altura: **1.73 m.**
Peso: **49 kg.**
Edad: **17 años**
Movimiento especial: **Star Punch.**

¡YA ESTÁ A LA VENTA!

Si eres de los que se

pregunta todo...

¿Quién?

¿Cuándo?

¿Dónde?

¿Por qué?

¿Cómo?

¿Qué?

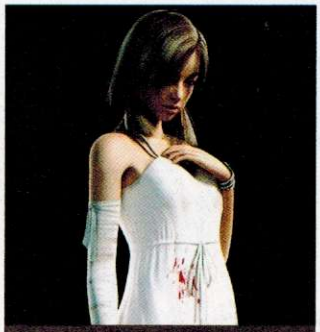
¡ES PARA TI!

Una larga espera
Dragon Quest X ha sido confirmado no sólo para Wii, tendrá también una versión para WiiU.

Todo un clásico
The ignition Factor, un gran juego de SNES, ya está disponible en la Consola Virtual.

Descubre los secretos que esconde Umbrella

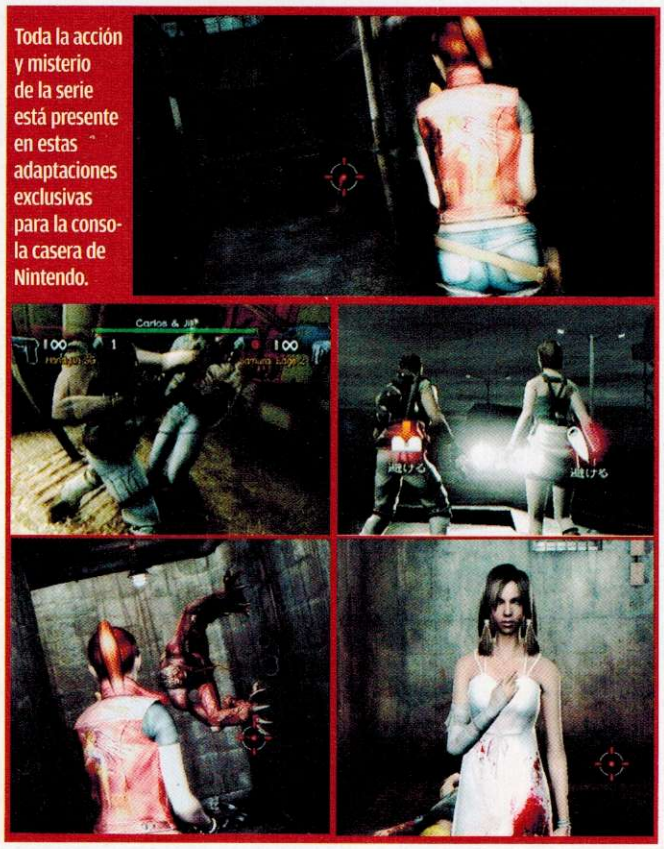
Sin duda, una de las series más famosas de todos los tiempos es **Resident Evil** de Capcom, que por fortuna desde el Nintendo 64 hemos tenido oportunidad de disfrutar en consolas de Nintendo. Tal es el caso del Wii, donde además de ver la adaptación de la cuarta entrega, tuvimos dos capítulos exclusivos, **Umbrella Chronicles** y **Darkside Chronicles**, que aparte de mostrar aspectos que nadie conocía de los primeros juegos, modificaban la manera como se jugaba esta franquicia.



Nuevos personajes aparecerán, para aclarar todos los misterios.

En lugar de la acción en tercera persona, a la que estábamos acostumbrados, ahora sólo veríamos un puntero en pantalla al estilo **House of the Dead**, donde el movimiento de nuestros personajes es automático: sólo debemos apuntar y disparar. Pero no por eso resulta fácil, los peligros aparecen en todo momento y no puedes parpadear, o la barra de vida se agotará como agua entre las manos.

Si te preguntas por qué te hablamos de estos juegos, la razón es la siguiente, Capcom de Japón ha anunciado que se lanzará una recopilación de nombre **Biohazard: Chronicles Value Pack**. Contendrá ambos títulos y se prevé que aparezca antes de que termine el año. De momento no se sabe si saldrá en otros continentes, pero sería buena opción para quienes no lo conocen; ambos títulos son excelentes y para dos jugadores simultáneos.



Toda la acción y misterio de la serie está presente en estas adaptaciones exclusivas para la consola casera de Nintendo.

Las cinemáticas que verás son de gran calidad, de lo mejor de Capcom.

Esta serie es muy popular en América, por lo que pensamos que la recopilación tiene muchas posibilidades de aparecer en nuestro territorio. De cualquier manera, te mantendremos informado de todo lo que ocurra con este sensacional proyecto.

Un viaje del que no todos podrán regresar

Cuando se anunció el Nintendo 3DS, muchos juegos acapararon la atención, **Metal Gear Solid 3: Snake Eater 3D**, **TLOZ: Ocarina of Time 3D** y **Super Street Fighter IV** son algunos ejemplos, pero existen otros que a pesar de no hacer el mismo ruido, tienen todo para ser auténticas obras maestras. Tal es el caso de **Time Travelers**, de Leve-5, del cual ya les habíamos comentado en números pasados. La fecha de salida, por desgracia, sigue sin ser mencionada para ningún mercado, pero eso no le resta expectación. Al contrario, Level-5 ha manejado muy bien el escenario para este título, ya que sin grandes secuencias visuales ha logrado mantenernos atentos, esperando información acerca de la historia, de la cual hasta ahora sólo se sabe que podrás viajar en el tiempo luchando contra fuerzas oscuras en ambientes RPG.

Una nueva leyenda está por comenzar

El juego más esperado del año, nadie lo puede negar, es **The Legend of Zelda: Skyward Sword** para Wii. Sus creadores han comentado que se trata de la aventura más grande de la saga; además, el *gameplay* aprovechará todas las ventajas del Wii Remote Plus para ofrecer una experiencia de recreación de movimientos perfecta, mejor que la que vivimos en **Twilight Princess**.

Desde su anuncio, hace ya un par de E3, todo mundo esperaba ansioso la fecha para por fin combatir junto con **Link** a un nuevo enemigo, pero no fue sino hasta hace unas semanas cuando se reveló por fin el día exacto de su lanzamiento. Será el día 20 de noviembre, mes en el que hemos visto la mayoría de apariciones de esta saga mágica.

Pero ahí no terminan las buenas noticias: estará disponible en dos presentaciones. La primera será la edición normal, sólo incluye el juego; en cambio, la otra, es para coleccionistas: además del título, contiene un CD de música y un Wii Remote Plus dorado con la insignia de la Trifuerza... Bien, ahora que te has despertado del desmayo, sólo podemos decir que al igual que ocurrió con **Ocarina of Time**, **Majora´s Mask** o **Twilight Princess**, este fin de año será de esos que jamás se olvidan.

No dudamos de que este juego podría convertirse, sin problemas, en el mejor en lo que va de la generación. Será simplemente magnífico.

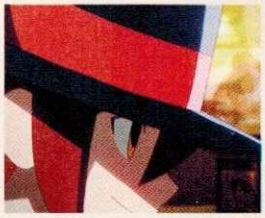
Al igual que en **Wnd Waker** debíamos explorar el mar, en **Skyward Sword**, volar será fundamental para conocer todos las zonas que prensentará el juego.

Baila al ritmo de la tercera dimensión

SEGA es una compañía que desde los años en los que hacía consolas siempre se ha caracterizado por la originalidad de sus juegos, títulos como **Seaman**, **Jet Set Radio**, **Shenmue** y ahora **Rhythm Thief & The Emperor's Treasure**, lo confirman. Al inicio todos pensamos que se trataba de un juego de baile normal, sin muchas opciones más que seleccionar una canción y posteriormente comenzar a jugar, pero por fortuna no era así.

Estamos seguros de que te recuerda mucho a **Elite Beat Agents** para Nintendo DS, pero tiene un estilo muy particular.

En el juego tomaremos el papel de un ladrón, de nombre **Raphael**, quien demuestra tener aspiraciones en la vida al planear dejar a París en la ruina. Cada vez que estés a punto de robar algún objeto, tendrás que completar una melodía para lograrlo, lo cual lo hace muy divertido, sobre todo porque los temas, sin ser muy conocidos, tienen mucho ritmo, lo que sumado a las luces y efectos de la pantalla superior, te mantiene jugando durante horas.



Por si fuera poco, se dice que contará con opciones multijugador, así que puedes ir colocando a **Rhythm Thief & The Emperor's Treasure** como una de las principales opciones para inicios de 2012, que es cuando se contempla que saldrá a la venta, ojalá que no se retrase.

No debemos perder de vista a Level-5, además de **Professor Layton** tiene obras como ésta que se pueden volver indispensables para la industria. **Time Travelers**, que parece que saldrá hasta el siguiente año, tiene hasta ahora elementos que nos han mantenido expectantes. Cruzamos los dedos para que siga así y no termine siendo un título más que se quedó en promesa.

Esperamos que este juego pronto tenga una fecha de salida confirmada.

@tono_rodriguez
Twitter

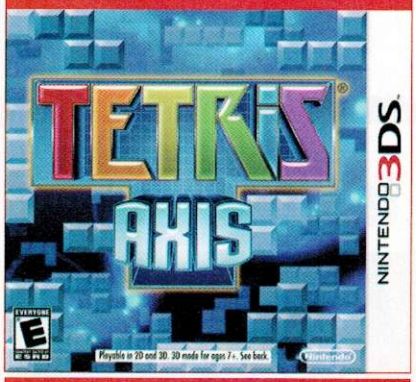
¡Sólo dos ediciones más y cumplimos nuestros primeros 20 años! Mientras eso sucede, en la redacción seguimos recibiendo las últimas noticias para plasmarlas en estas páginas. Aquí una muy importante de ellas. ¡**Mario** reventará la temporada navideña con la salida de tres títulos, dos por parte de Nintendo y uno por SEGA!

El regreso de un clásico ahora para el Nintendo 3DS

¡Qué lejos están esas épocas en las que jugábamos el ya famoso **Tetris** en nuestro Game Boy! ¿Alguna vez lo jugaste en aquella consola de Nintendo? Momentos inolvidables para muchos de los que tenemos tiempo en los videojuegos. **Tetris** es uno de los títulos más entretenidos que se han desarrollado; no importa el momento, sólo inicia una partida y estarás ante un gran reto por demás adictivo.

Pues bien, Nintendo ha anunciado la salida de **Tetris Axis** para el Nintendo 3DS, su fecha de lanzamiento está marcada para el 2 de octubre. En esta nueva entrega de **Tetris** tendremos una buena cantidad de retos, además de la experiencia sin igual de la 3D. Más de 20 modos de juego. Maratón, VS la computadora, Fever y de supervivencia, por mencionar algunos. Además, habrá partidas tipo *party*. Todo esto aderezado con la opción del juego multijugador de manera local (de 2 a 8 jugadores) y a través de la Nintendo Wi-Fi Connection (de 2 a 6 jugadores). Si esto te parece poco, te menciono que la opción de Spotpass también estará disponible para este título.

No hay duda, ésta es una gran opción para los que gustan de los retos. Por último, te comento que este juego está desarrollado por Hudson Soft, lo cual da garantía de ser un buen trabajo. ¡Un título más que se suma a la gran baraja de lanzamientos que tendremos este cierre de año!



Tetris ha tenido durante los últimos años diferentes modos de juego. Algunos buenos, y otros no tanto. ¡Un clásico!

Se confirman las fechas para Super Mario 3D Land y Mario Kart 7

Nintendo comunicó que **Mario** volverá a la escena pública con la llegada de su nueva aventura para el Nintendo 3DS el 13 de noviembre. El título definitivo es el que te mencioné en el encabezado. Para diciembre 4, **Mario** estará regresando con sus amigos para encender los motores de sus *karts* en la nueva entrega de la serie **Mario Kart**.

Super Mario 3D Land nos ofrece una nueva perspectiva en cuanto a visuales se refiere. Ahora tendremos, entre otras cosas, una visión tipo **The Legend of Zelda** (NES) en la que veremos a nuestro héroe acercarse y alejarse de nuestros ojos según lo hagamos saltar. Esto, obviamente, en ciertos escenarios que han sido diseñados con este objetivo, los demás serán como los juegos clásicos del plomero. ¿Quieres ver algo de *gameplay* antes de que sea su salida?, visita nuestro canal en YouTube. www.youtube.com/RevistaCN

Mario y Sonic casi listos para competir por la gloria

El 15 de noviembre será el día en el que los acérrimos rivales de antaño se vean las caras de nueva cuenta. SEGA ha hecho oficial la fecha, así como la idea de lanzar el juego en una caja de color amarillo. Sí, no estás viendo mal. La presentación del título que deberás buscar en tu tienda preferida será la que tienes a un lado. Al principio me pareció un poco rara la idea, pero ya después de verla en varias ocasiones me acostumbré, al final de cuentas es lo de menos. Es original, eso sí. Piensa en que podrás encontrar más rápido este juego dentro de todos tus títulos de Wii. Aún no sabemos si la caja de la versión de Nintendo 3DS será igual.

Sí, estás en lo correcto, una opción más para fin de año en la que **Mario** es protagonista. Eso no quiere decir que sea malo, al contrario, nunca nos cansaremos de ver al más grande en nuestras pantallas. Bueno, eso espero.

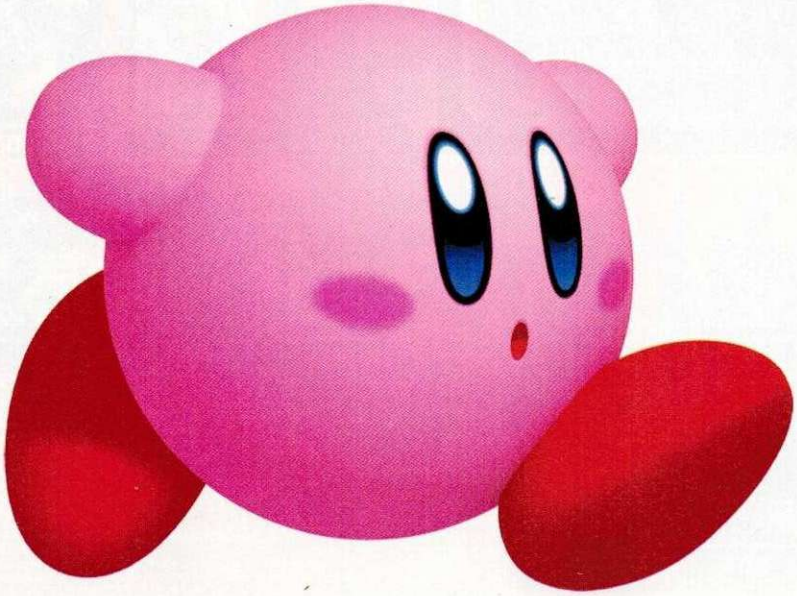
¡El Nintendo DS tiene vida! Professor Layton and the Last Specter, para el 17 de octubre

Muchos pensaron que con la salida del Nintendo 3DS, el Nintendo DS iba a dejar de tener buenos títulos, incluso hasta lanzamientos. Pues no fue así, ya que Nintendo y las compañías que desarrollan continúan publicando juegos para esta gran consola. Así que aún no retires tu NDS, ya que el profesor está de regreso en una precuela de los juegos originales, tres años antes de **Professor Layton and the Curious Village**. ¿Cuál es la trama? Un misterioso gigante está destruyendo el pueblo, así que un viejo amigo del profesor le envía una carta para que vaya a investigar, ahí se le unirá **Emmy**, su nueva asistente. Desde ahí comenzará la aventura, encontrarás más acertijos que en ningún otro juego de la serie, habrá contenido descargable. ¿Aceptas el reto?

LEVEL-5 sigue dando de qué hablar, sus trabajos se han ganado la admiración y el respeto de los videojugadores. Si quieres conocer más de ellos, visita la página oficial del juego en Internet, ahí está la información de los tres juegos disponibles para el Nintendo DS. También podrás descargar *wallpapers*, íconos, fotos y protectores de pantalla. http://professorlayton.nintendo.com/

No sólo TLOZ: Skyward Sword por parte de Nintendo. ¡Hay más de Kirby para el Wii!

El hecho de que se haya anunciado el Wii U no quiere decir que los juegos para la actual plataforma casera de Nintendo se estén terminando. La segunda aventura de **Kirby** para el Wii saldrá el 24 de octubre. Lo mejor de todo es que podrás llamar a tus amigos para que se unan a la acción, de uno a cuatro jugadores podrán adentrarse en esta misión. ¿Qué tendrás que hacer para completarla? Encontrar y guiar las piezas esparcidas que dejó una nave espacial al momento de impactarse contra el pacífico planeta Pop Star. Tal vez creerás que es un cuanto sencilla la misión, pero no es así. Muchas cosas serán obstáculo para que puedas llevar a buen puerto la tarea. Tu misión está asignada, la puedes enfrentar de manera solitaria o con la ayuda de tus amigos en el modo cooperativo. ¡Ayuda a **Kirby** y sus amigos!



*La entrega anterior para el Wii fue **Kirby's Epic Yarn**. ¡Muy buen juego también!*

© 2011 Nintendo

esmas móvil

¡LLÉVATE DE REGALO EL CONTENIDO QUE QUIERAS AL UNIRTE A ESMAS MÓVIL!

al 42222

DESCARGA IMÁGENES, JUEGOS Y ANIMACIONES

DE REGALO

Costo por suscripción: $30.26 IVA incluido. Renovación automática semanal.

GAS — ¡Bromea con tus cuates!

OVNI — Diviértete con el juego del fenómeno ovni.

MENTE — ¿Quieres adivinar lo que tus amigos o pareja están pensando?

BESO — ¿Quieres saber que tipo de besador eres?

MENTIRAS — ¡Descubre si te mienten o te dicen la verdad!

CUERNO — Con el detector de cuernos nadie te será infiel.

INSECTO — Ayuda a Beetle Bug a rescatar a sus pequeños.

RAYO — ¡Convierte tu celular en un escáner de rayos-x! Simulador

COPA — Juega contra algunos de los mejores equipos de soccer de la copa mundial.

LEY — Conoce las leyes de Murphy.

CUERPO — Tú también puedes tener un cuerpo de diez.

CONTROL — ¡Ten el poder del control! Domina a tu pareja.

LOGICA — Conoce tu nivel Intelectual y compite con tus amigos.

Envía CN APP + "clave" al 42222

Ejemplo: CN APP GAS

Estos productos son sólo para diversión

DE REGALO

JUEGOS

Enlístate en la fuerza militar secreta de Rusia, y ayúdalos a combatir a los terroristas.

KGB

THEKID · CLEAR · BEN

BARRAS · CHICAS · RETO

LOVETRIS · AIR · NEUTRON

PAINS · TRAVEL · CAFE · JEWEL · AVION

TORRES · BETTY · AGE

BLOCKERS · FARM · CANON · DOG · DIBUJO

Envía CN JUEGO + "CLAVE" al 42222

Ejemplo: CN JUEGO KGB

Servicios sólo para México

WALLPAPERS

DE REGALO

HAPPY11

HAPPY12

HAPPY13

HAPPY14

HAPPY15

HAPPY16

HAPPY17

HAPPY18

HAPPY19

BEN13

BEN8

BEN5

BEN4

BEN2

BEN26

Envía

CN FOTO + "CLAVE"

al 42222

Ejemplo: CN FOTO HAPPY11

Se prohibe la reproducción total o parcial, reenvío y/o distribución del contenido. El operador de telefonía celular no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad aquí expuesta. Para descargar imágenes, juegos, videos y tonos el teléfono debe tener WAP configurado y ser compatible. Un tono real es un fragmento de la canción original. Verifica si tu celular es compatible con el contenido que quieras descargar antes de enviar las claves en www.esmasmovil.com. Marcaciones, claves, precios y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El tiempo de entrega del contenido puede variar de acuerdo a la congestión en la red del operador de telefonía celular. Estos servicios son únicamente de entretenimiento; la interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. El costo de los servicios es con IVA incluido, aplica 11% de IVA en ciudades fronterizas. Todos los cargos son automáticos y no pueden invalidarse por errores en las claves enviadas. Verifica costos finales con tu operador telefónico. Si tu celular es de prepago, el costo del servicio se descontará de tu saldo, por lo que éste deberá ser suficiente para poder solicitarlo. Si eres usuario con plan de renta mensual, el costo del servicio se cargará a tu estado de cuenta, sólo debes tener activa tu línea. Los nombres de los artistas se utilizan únicamente para identificación del servicio. Televisa S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2008.

El costo por la solicitud SMS al servicio es de $0.88 IVA incluido por mensaje enviado. Con tu suscripción aceptas recibir contenidos correspondientes a la suscripción elegida y aceptas el servicio de renovación automática por el costo de $30.26 IVA incluido cada semana. Aplica 11% en Cd. Fronterizas. Este cobro semanal te da 6 créditos + 2 de regalo para descargar contenido del Club solicitado. La navegación vía GPRS dentro del portal WAP Ideas y + IDEAS no tiene costo. Aplica costo por entrega de contenido de hasta $5.04 IVA incluido por descarga. Para cancelar el servicio, envía BAJA a la 42222 o directamente en portal WAP. El usuario debe asegurar tener un equipo compatible con el servicio y contenido solicitado. Servicio a clientes 5340 2323/01800 700 3333. Responsable del servicio: Comercio Mas S.A. de C.V. En el caso de cambio de compañía celular el servicio será cancelado. Verifica compatibilidad de tu equipo y Operadores Celulares compatibles en esmasmovil.com.

By esmas móvil

Shinobi

SEGA / Nintendo 3DS

El silencio no significa que te encuentres solo...

Existen muchas series de SEGA que, por alguna u otra razón, no han tenido el seguimiento que deberían. Claros ejemplos son **Panzer Dragon** y **Shinobi**, durante años sus seguidores han deseado ver una entrega decente, que esté a las alturas de la serie, situación que por fortuna ahora parece que es una realidad en el caso de **Shinobi** para Nintendo 3DS.

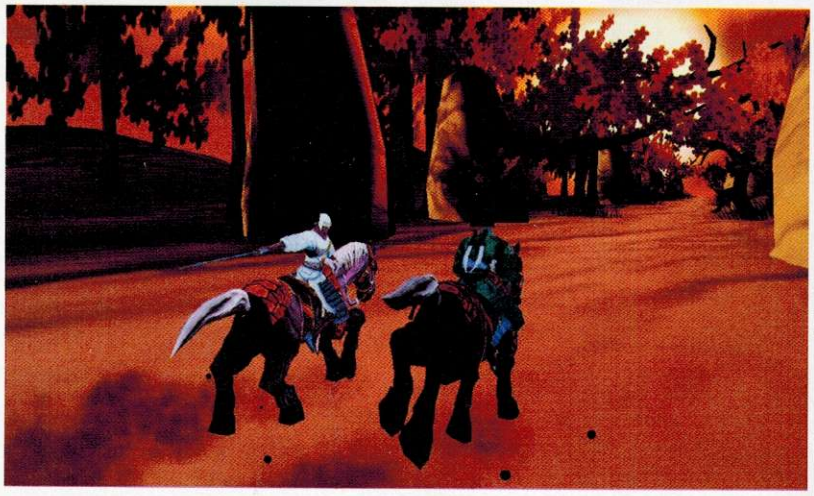
Si nunca has jugado un título de Shinobi, se trata de un juego de ninjas en acción lineal, parecido a **Ninja Gaiden**. El protagonista de los primeros capítulos fue **Joe** Musashi, pero ahora controlaremos a su padre, **Jiro Musashi**, quien debe detener el ataque a su clan por parte de una organización antes de que se pierda su legado para siempre.

El título sigue las bases de las primeras entregas, es decir, a pesar de que los escenarios y elementos se encuentran en 3D, la dinámica se desarrolla en dos dimensiones, lo cual estamos seguros de que ha sido una gran decisión. De lo contrario, la acción se hubiera visto reducida drásticamente, volviendo todo una aventura común y corriente.

Para cumplir con la misión, tendrás armas tradicionales de estos guerreros, como katanas y estrellas ninja, con las que podrás realizar combinaciones de todo tipo gracias a los saltos acrobáticos de nuestro héroe. Ahora bien, cuando te encuentres en momentos donde los enemigos no permitan ni respirar, puedes usar movimientos especiales que, como imaginarás, causan gran daño.

Otro punto interesante de esta adaptación de **Shinobi** es que las misiones son muy variadas, recorrerás bosques, ríos, cavernas, incluso subirás a vehículos como helicópteros; todo de manera brillante gracias al atractivo efecto 3D que se ha diseñado para esta obra. SEGA sabe de la responsabilidad que representa traer esta serie de nuevo al mercado y la está afrontando de gran manera. El título apunta para ser brillante, sin duda formará parte de la colección de miles de jugadores que lo adquirirán no por el nombre en portada, sino por el gran *gameplay* que desarrollaron, que muestra que los juegos de acción aún tienen mucho que ofrecer al género y a la industria.

© SEGA



La gran variedad de escenarios y misiones que tienes que completar son los que vuelven tan especial a esta obra.

Heroes of Ruin

Square Enix / Nintendo 3DS

En cada rincón del mundo una batalla espera por ti

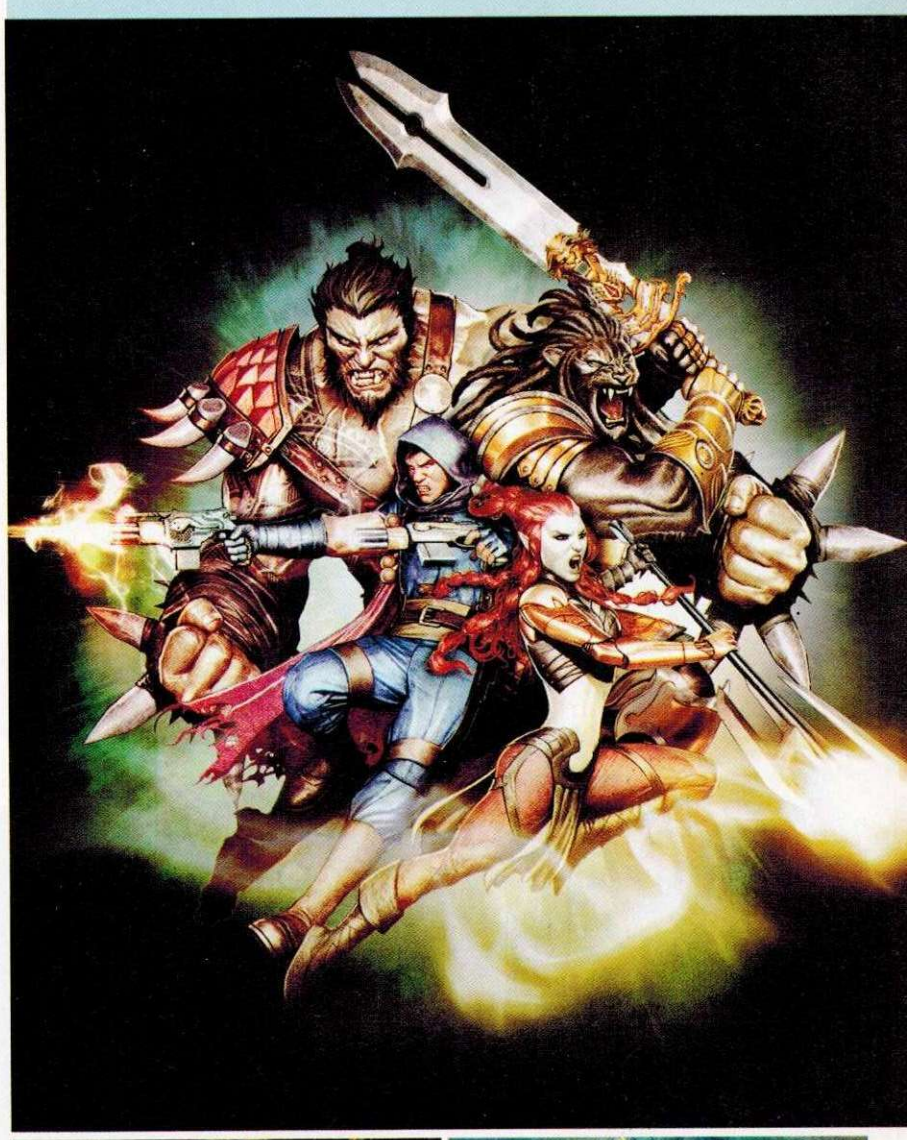
Uno de los títulos que más está llamando la atención en estos meses por su atrevida propuesta es **Heroes of Ruin** para Nintendo 3DS, desarrollado por Square Enix. Al igual que muchas personas, seguramente te debes estar preguntando por qué una saga nueva y no una versión de **Final Fantasy** que seguramente se vendería como pan caliente, pues bien, creemos que la compañía trata de demostrar su valía en el género RPG con **Heroes of Ruin**, por lo que no dudamos que será un éxito.

Comencemos por hablar un poco de la historia. En un reino donde todo era paz y felicidad de pronto uno de sus gobernantes es víctima de una terrible maldición, por lo que se pide ayuda al pueblo para que la salud del patriarca mejore. Se ofrece una generosa recompensa a quien logre remediar la situación.

De lugares insospechados llegan cuatro guerreros para ayudar, cada uno con habilidades únicas. Aquí comienza la magia de **Heroes of Ruin**. De acuerdo con nuestro estilo de juego podremos elegir un guerrero con espada, un mago, un pistolero o un salvaje; lógicamente, la estrategia cambiará dependiendo de las situaciones, por lo que es fundamental que conozcas bien los movimientos de todos.

Ahora bien, todo esto lo puedes jugar de manera local, o bien vía Wi-Fi con tus amigos y personas de todo el mundo. Jamás se había hecho algo similar para consolas portátiles, por tal razón Square Enix está trabajando arduamente para que logre cumplir las expectativas, al mismo tiempo que marca un precedente en la consola que nos podría traer alegrías en un futuro no sólo con este tipo de juegos, sino también con otros géneros.

Además de la aventura, se pueden intercambiar ítems e incluso hablar con nuestros contactos gracias al micrófono de la consola. Como puedes darte cuenta, **Heroes of Ruin** no es un juego común, por lo que desde ahora es ya de los más esperados para la plataforma. Estaremos atentos de la fecha oficial de salida, ya que hasta ahora no se ha confirmado, pero confiemos que sea en 2012, porque su innovador sistema de juego ha acaparado las miradas de millones de jugadores que ven en este título una gran opción.



© Square Enix

Por lo que ha mostrado hasta ahora Square Enix, podemos decir que visualmente será de lo más relevante que se haya desarrollado para la consola portátil de Nintendo, aunque seguramente el *gameplay* también destacará al mismo nivel que sus gráficos.

Tekken 3D Prime Edition

Namco Bandai/ Nintendo 3DS

El puño de acero está de regreso

Cuando los juegos de pelea en 2D gobernaban las Arcadias y consolas caseras, SEGA comenzó a experimentar con este género pero en entornos 3D (si fue buena o mala idea, ya lo comentamos alguna vez dentro de Uno con el Control), creando la serie **Virtua Fighter**. Casi a la par, Namco lanzó **Tekken** para Arcadias, un juego que, pese a sentirse "pesado" en los movimientos de los personajes, llamaba poderosamente la atención por sus entornos y gráficos estilizados.

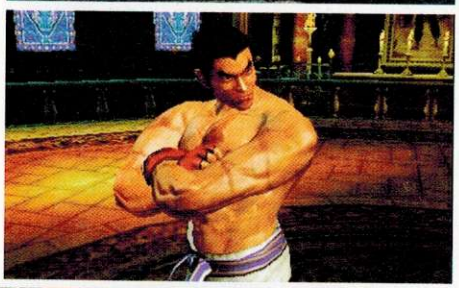
Con el tiempo, la serie se convirtió en un clásico (al mismo tiempo que mejoró enormemente en *gameplay*, en parte por la aparición de **Dead or Alive**), al grado que actualmente se celebran campeonatos en todo el mundo. Pues bien, después de una larga espera, por fin **Tekken** regresa a una consola de Nintendo con **Prime Edition**, al igual que en su primera salida a escena, lo hace para una portátil, el Nintendo 3DS, donde nos trae varias sorpresas.

Por principio de cuentas, el *gameplay* es mucho más intuitivo que en entregas anteriores, rápidamente se acoplarán al ritmo de los encuentros y realizarán combos devastadores; ésa es una de sus cualidades. Gráficamente resulta excelente, el modelado de los personajes los dejará con la boca abierta, del nivel de **DOA: Dimensions**, lo cual se puede constatar en la textura del atuendo de cada peleador.

Aunque hasta ahora no se ha comentado mucho acerca de las opciones que incluirá, seguramente Arcade y Versus no se quedarán fuera; no incluir combates en línea sería un error terrible de los programadores, así que es casi un hecho que tendrá esta función. Un extra que realmente ha llamado la atención es que se ha confirmado la película **Blood Vengeance** totalmente en 3D, para que los que adquieran el juego la puedan disfrutar cuantas veces quieran.

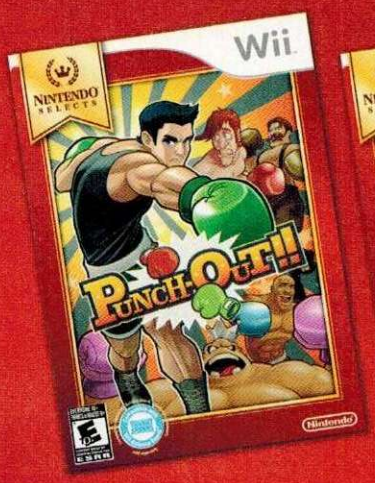
Amantes de las peleas, prepárense, **Tekken 3D Prime Edition** será un título que promete horas de diversión y retas con los amigos. Aún no hay una fecha oficial para su lanzamiento, pero los mantendremos informados; al igual que a ustedes, ya se nos queman las manos por jugarlo y ver la película.

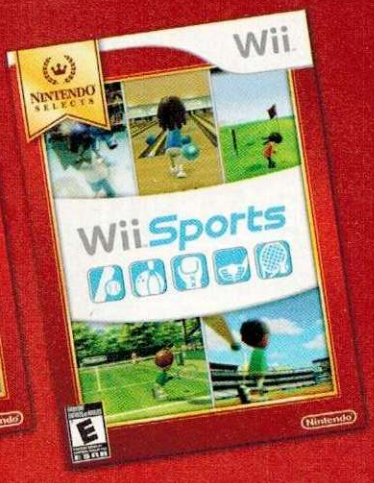
Si disfrutaste **Dead or Alive**, esta nueva entrega de **Tekken** te encantará. No puedes perdértelo por nada.

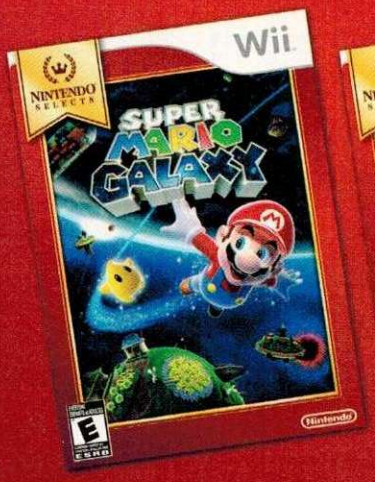


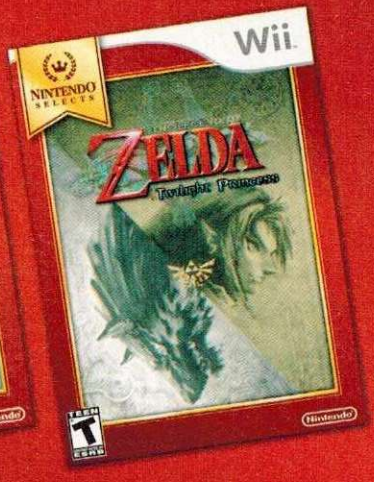
Wii™

¡Los mejores juegos de Wii a un nuevo precio!









Nintendo®

Game trademarks and copyrights are properties of their respective owners. Nintendo properties are trademarks of Nintendo. © 2011 Nintendo. Visit us at www.nintendo.com

PROGRAMA EMBAJADORES 3DS

La salida del Nintendo 3DS al mercado el pasado mes de marzo representó un gran avance para las consolas portátiles de videojuegos, no sólo en cuestiones técnicas, sino también creativas. Desafortunadamente, por cuestiones como el precio y un catálogo no tan extenso de entrada, además de un mercado cambiante, se tomó una medida para que la plataforma tuviera la aceptación deseada en la industria, se rebajó el precio del Nintendo 3DS: pasó de 249 dólares a sólo 169. Una gran diferencia, que entró en vigor el 12 de agosto pasado, oferta que seguramente muchos de ustedes aprovecharon sin pensarlo.

Éste es el nuevo color para el Nintendo 3DS, disponible desde el pasado nueve de septiembre junto con **Star Fox 64 3D**.

Por primera vez en la historia de la compañía se hacía un recorte de precio para una consola a menos de medio año de su lanzamiento. Está claro que la situación no era muy justa para los que adquirieron el Nintendo 3DS a su precio original, por lo que se creó el Ambassador Program, o Programa Embajador, en español, el cual consiste en compensar esta reducción. ¿Cómo?, por medio de 20 juegos gratis para todos los compradores que adquirieran y registraran su consola en la eShop antes de la fecha señalada (aunque existieron distintas prórrogas).

Los juegos son 10 de NES y 10 de Game Boy Advance, la primera decena está disponible en América desde al pasado 31 de agosto, que corresponde a los títulos de la consola de 8 bits, mientras que los de GBA aparecerán a finales de año, aún sin fecha precisa confirmada.

En qué formato se encuentran

Muchas personas pensaban que los juegos estarían remasterizados, al estilo de **Excitebike 3D**, pero no es así, conservan las mismas características y opciones que los originales. De hecho, la configuración de los botones es la misma; es decir, A y B serán los que utilicemos en el Nintendo 3DS, lo cual para muchos llega a ser incómodo al jugar **Super Mario Bros.** ya que por su colocación correr y saltar cuesta trabajo.

Cómo adquirir juegos gratis

Resulta esencial que formes parte del Ambassador Program, de otro modo no podrás descargar los juegos; esto lo puedes revisar en las notificaciones dentro de la eShop. Ahora bien, una vez que has corroborado que eres parte del programa, debes entrar a los ajustes de la tienda; ahí, seleccionar Your Downloads y después en Redownload, enseguida aparecerán todos los títulos disponibles, ya sea los de NES o los de GBA; todos se salvarán en la SD Card del Nintendo 3DS.

Disponibles de NES son los siguientes: **Super Mario Bros.**, **The Legend of Zelda**, **Zelda II The Adventure of Link**, **Donkey Kong Jr.**, **Ice Climber**, **Yoshi**, **Open Tournament Golf**, **Wrecking Crew**, **Balloon Fight** y **Metroid**. Cabe señalar que por un tiempo estas obras serán exclusivas para embajadores, los jugadores que no hayan entrado al programa deberán esperar para disfrutarlas.

Todo un clásico que los jugadores debemos conocer y poseer.

Aquí comenzó la leyenda, el primer título de la serie de **Zelda**.

Los amantes de los juegos de *puzzle* pasarán grandes ratos de diversión.

Un juego que pocas personas conocen, pero no por eso deja de ser clásico.

Seguramente junto a tus amigos pensaste en varios juegos que te hubiera gustado ver, además de los que se revelaron, o bien sustituyéndolos. Ahora es turno de darte la lista que nosotros hubiéramos deseado ver, total, soñar no cuesta nada. **Super Mario Bros. 3, The Legend of Zelda, Punch-Out!, Metroid, Donkey Kong Classics, Super Mario Bros. The Lost Levels, Zelda II: The Adventure of Link, Super Mario Bros. 2, Kirby´s Adventure** y **Kid Icarus.** ¿Qué opinas de nuestra lista alterna?

Si tienes que interrumpir una partida, no te preocupes, puedes hacerlo sin problemas y continuar después en el mismo punto.

La primera vez que **Samus** salvó el universo fue en el NES. ¿Lo jugaste?

El más elegante de los deportes también tiene su aparición en estos juegos.

A pesar de las limitantes del sistema, se recrea muy bien la experiencia.

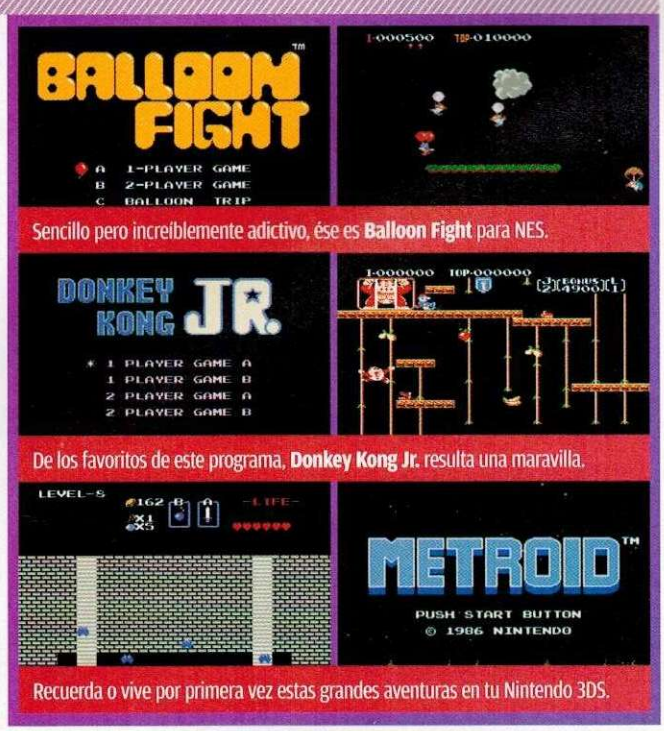
Horas de recuerdos y diversión

Todos los títulos que se pueden descargar y los que están confirmados hasta el momento son excelentes, pasarás grandes momentos con ellos, o bien recordarás por qué son grandes clásicos. Hasta ahora no se sabe si el Programa Embajador terminará con los juegos gratis de Game Boy Advance o si aún nos preparan algunas sorpresas extra. Lo que es seguro es que ésta ha sido una sensacional idea de Nintendo para compensar a sus fieles seguidores con lo que más nos gusta: los videojuegos.

Demuestra que eres embajador

En el mismo apartado donde se descargan los juegos encontrarás un certificado del programa... que aunque muchos no le hacen caso al inicio con la emoción de jugar las joyas que acaban de adquirir, es importante tenerlo. Se trata de un video en el que Nintendo nos informará de manera periódica los avances que se tengan en el programa; por ejemplo, de los cinco títulos faltantes en el catálogo de Game Boy Advance.

Los títulos confirmados para GBA son **Yoshi´s Island: Super Mario Advance 3, Mario Kart: Super Circuit, Metroid Fusion, WarioWare Inc.: Mega Microgames** y **Mario vs. Donkey Kong.** Nos gustaría que el catálogo se completara con **TLOZ: Minish Cap, Golden Sun, Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3, Fire Emblem** y **Advance Wars.**



Sencillo pero increíblemente adictivo, ése es **Balloon Fight** para NES.

De los favoritos de este programa, **Donkey Kong Jr.** resulta una maravilla.

Recuerda o vive por primera vez estas grandes aventuras en tu Nintendo 3DS.

© 2011 Atari

La verdadera invasión comienza en Wii

Centipede: Infestation

Atari / Wii

Centipede: Infestation es un juego que si bien no ha hecho mucho ruido, llamó nuestra atención desde la pasada E3 ya que nos recuerda mucho a los juegos de Arcadia de principios de la década de 1980, donde lo más importante era el marcador y la diversión que el título te brindaba. En este desarrollo de Atari se ha puesto especial énfasis en el *gameplay*, la historia es lo de menos: un ejército de insectos gigantes quiere terminar con la vida en el planeta, por lo que tendremos que destruirlos.

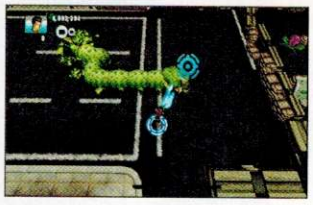
La perspectiva del juego es isométrica, nos permite observar de maravilla el escenario y a nuestros enemigos. Controlaremos a un joven elegido por el desti... la verdad, es que no tenía más remedio, ayudaba al mundo o se convertía en alimento para los insectos. Lo que hay que reconocer es que es un experto en armas pesadas, que lo pone en ventaja contra la amenaza que se presente.

Lo interesante del título es que no vas avanzando esperando a que salga un insecto para dispararle, ¡los enemigos aparecen hasta de debajo de las piedras! (literalmente), por lo que un descuido puede dejarte fuera de la misión. Todo el tiempo debes disparar, no hay un solo segundo de descanso; la pantalla se llena de bichos en un parpadeo, así que improvisar será uno de los elementos más importantes en las batallas.

Contaremos con varias armas, algunas rápidas pero que causan poco daño, y otras lentas pero que de un disparo pueden afectar una gran zona. Dependiendo de la situación, deberemos pensar bien cuál usar. Una de las ventajas de esta aventura es su compatibilidad para dos jugadores, que vuelve más intensa la acción. Se agradece este tipo de opciones que, por causas extrañas, los programadores han estado olvidando durante años.

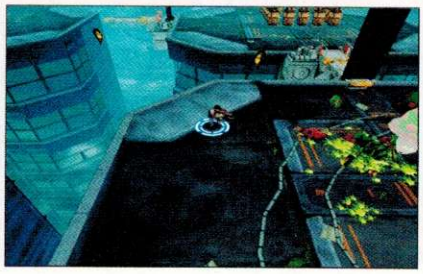
Te hará falta algo más que insecticida

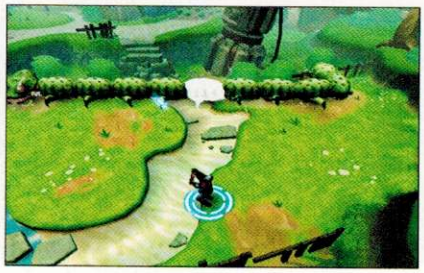
No es una obra maestra ni algo parecido, pero **Centipede: Infestation** triunfa gracias a esa simpleza que posee su *gameplay*, solamente debes destruir como puedas a cuanto insecto se te ponga enfrente. Esto es lo que lo vuelve adictivo, mucho más si lo juegas con algún amigo; así que si buscas juegos divertidos para tu Wii, ésta es una gran opción que no puedes dejar pasar. Insistimos, el título nos recuerda el verdadero objetivo de un videojuego: divertir. Y lo cumple de la mejor manera, no vas a tener quejas respecto de su *gameplay* o cantidad de opciones, simplemente lo disfrutarás sin preocuparte por comandos complejos.



Contra este tipo de enemigos lo más recomendable es usar tus mejores armas, de este modo evitarás varios problemas tratando de eliminarlos.

Para que la monotonía no te sature, todos los escenarios del juego son distintos, ambientados en zonas diferentes.





En el espacio nadie escuchará tus gritos

Aliens: Infestation

SEGA / Nintendo DS

Los años pasan y **Aliens** sigue siendo una gran franquicia, no sólo en la pantalla grande, sino también en lo que respecta a videojuegos. Así lo confirma SEGA con esta entrega pensada exclusivamente para Nintendo DS en la que tenemos que recorrer una nave que ha sido invadida por estas criaturas... El objetivo principal no será terminar con la amenaza, sino salir con vida del lugar.

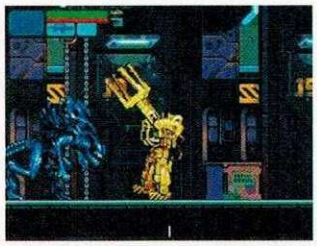
Al escuchar la palabra **alien** dentro de un videojuego muchas personas piensan de inmediato en disparos y mucha acción, algo así como la serie **Contra** de Konami, que tan popular fuera en el NES y SNES. Pero en esta ocasión no es así, el equipo de desarrollo ha optado por ofrecernos una experiencia distinta de lo convencional.

El estilo es clásico, en 2D, controlamos a un soldado entrenado para cualquier tipo de situación que debe guiar a su equipo de regreso a casa lo más pronto posible. Al comenzar el juego nos daremos cuenta de que aquí predomina la tensión, largos caminos, pasillos interminables en donde todo puede pasar: un **Alien** puede saltar de la nada o una tubería romperse, para simplemente probar nuestros nervios y tolerancia.

Es una gran propuesta para Nintendo DS, sobre todo porque en la consola no se han visto títulos como éste, que a pesar del tamaño de la pantalla de la consola logra adentrarte a un universo en el que cuidarás hasta la última bala de tus armas para afrontar la amenaza. Lo mejor de todo es que el juego no resulta lineal, puedes entrar a cada puerta que veas... pero ten cuidado, debes elegir muy bien.

Conserva la calma hasta el último momento

Vaya que fue una revelación este juego, nadie esperaba su anuncio y ha resultado ser una de las ofertas más completas que tendremos en NDS este fin de año. SEGA está haciendo un gran trabajo con la licencia, que esperamos se mantenga con la adaptación para WiiU que promete seguir la línea de suspenso que se respira en **Infestation**. Estamos seguros de que nos va a sorprender en los próximos meses, cuando comiencen a revelarse los detalles de la obra. Pero bueno, no nos adelantemos, con esta adaptación para Nintendo DS te vas a divertir bastante, aunque no tengas conocimiento previo de las películas u obras literarias que han aparecido teniendo como principal elemento a este extraterrestre cuyo primer objetivo es presevar su especie y hacerla más fuerte a costa de lo que sea.



En cada puerta puede esperarte un enemigo. Debes tener cuidado y tomar precauciones para que no te tomen por sorpresa. Elige bien tu arma.

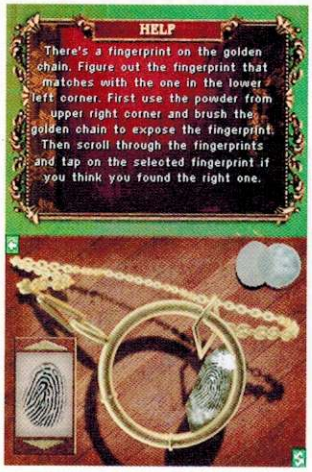
© 2011 SEGA

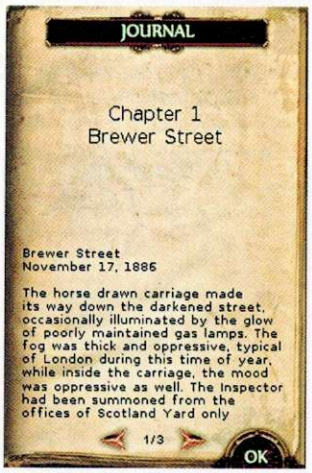
Parte del equipo que tendrá que buscar la manera de salir con vida de la amenaza que representan los aliens.

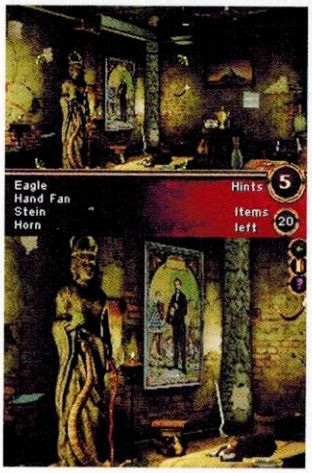
Un nuevo reto en las calles de Londres

Mysterious Case of Dr. Jekyll & Mr. Hyde

OG International / Nintendo DS







Encontrarás un sinfín de pistas que te conducirán hacia la resolución de los objetivos. Por supuesto, no pierdas detalle de cada objeto que localices.

Las clásicas novelas de historias misteriosas están llegando al Nintendo DS para gusto de los fans de los juegos de investigación. Si recuerdas, anteriormente vimos una adaptación de **Jack el Destripador**, y ahora deberás utilizar todas tus habilidades deductivas para resolver el misterioso caso del **Dr. Jekyll** y el sensacional **Mr. Hyde**.

Todo comienza un, hasta entonces, ordinario viernes 13 de agosto, ¿el año? 1886. Los rayos del sol aún no cubrían la frialdad del suelo de las lúgubres calles londinenses, la sombra escondía sus misterios que, sin importar cuán sombríos eran, estaban a punto de revelar una nueva leyenda.

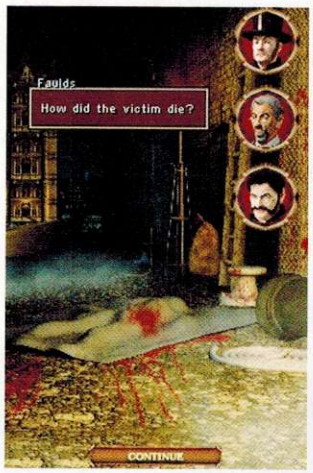
En los callejones de Soho incluso se respira un aire pesado que termina por inundar a las personas y trazar una línea de alejamiento entre ellos...

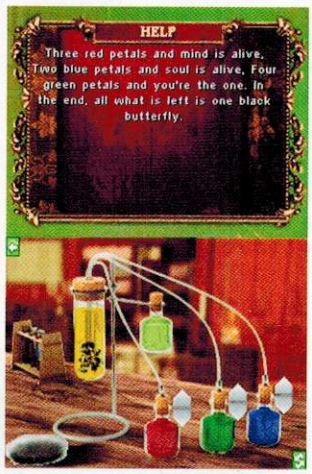
Para poner más tenso el ambiente, una noche ocurre el asesinato de un ciudadano acaudalado cuya reputación era intachable, dejando una serie de incógnitas y acertijos, que no presentan una clara razón del crimen, pero que deberán resolverse para que no quede impune. Cada vez surgen nuevas preguntas... ¿realmente el hombre fue asesinado en Soho? ¿Cuál fue el motivo? Aquí es donde tu habilidad deductiva y cursos de **Sherlock Holmes** entrarán a escena.

Una de las primeras acciones será visitar a uno de tus viejos amigos, un forense en quien tendrás que apoyarte para resolver el caso, pues sólo él es capaz de proporcionar las respuestas que necesitas.

No todo es lo que parece

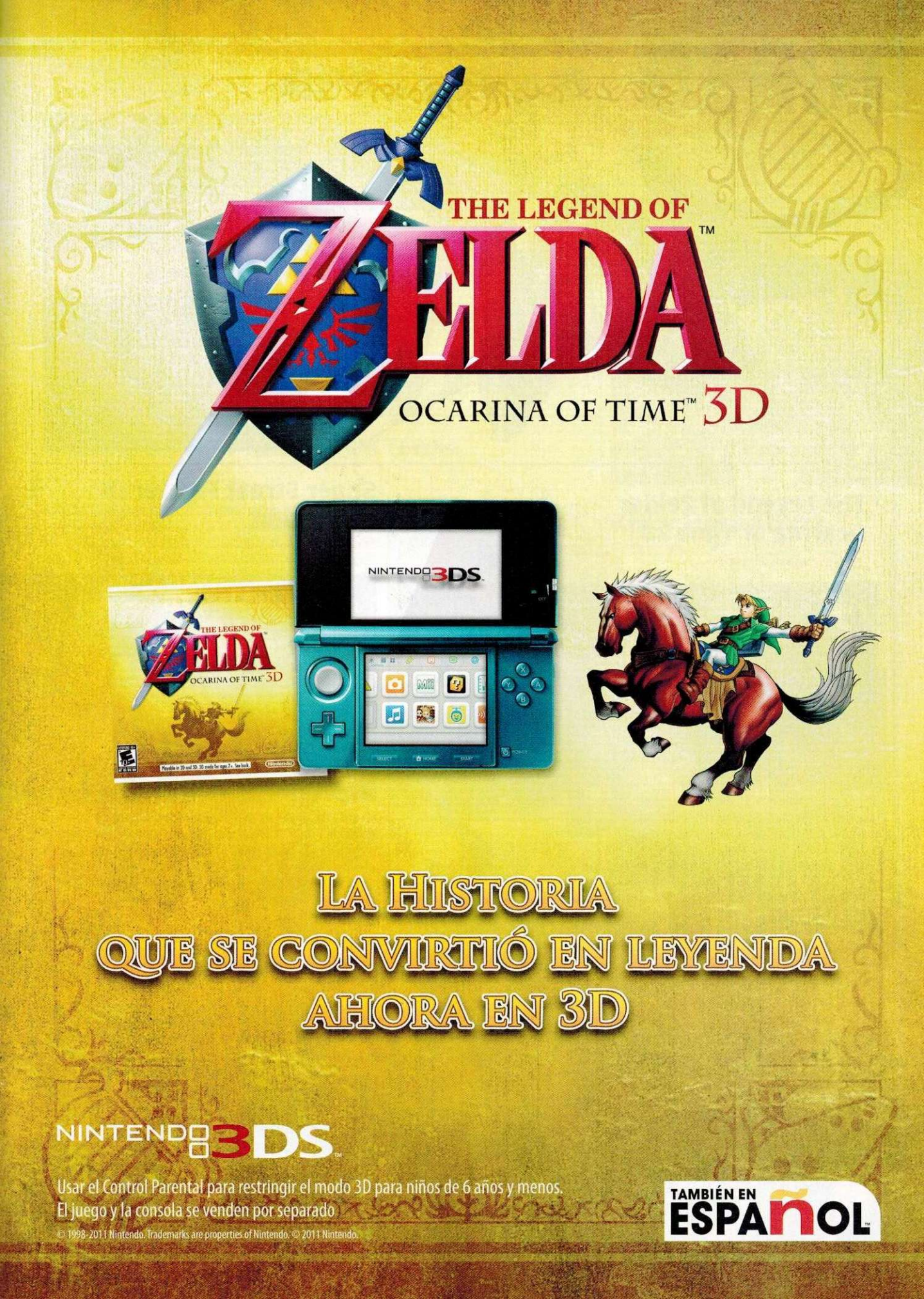
En una ciudad que oculta un sinfín de misterios, no puedes confiarte de todo lo que veas y escuches, pues muchas veces puede tener una cara oculta... como la que esconde el **Dr. Jekyll**. Durante toda la aventura, tu labor será adentrarte en cada uno de los rincones para encontrar los objetos dispersos por toda la ciudad. Realizarás más de 200 tareas que conforman la historia principal; por supuesto, con argumento basado en la historia creada por Robert Louis Stevenson. En total son 30 diferentes escenas y más de 30 minijuegos, con referencia plena a lo que ocurre en la novela.





Visualmente, nos deja ver la ambientación de aquella época, en la que los misterios y penumbras se apoderaban de Londres.

En cuanto al *gameplay* no nos podemos quejar, las transiciones de un entorno a otro se realizan con suma naturalidad y van acompañadas de una perfecta sincronía musical que, sin llegar a épica, mantiene tus sentidos atentos. Lo que nos agradó bastante fue la animación y la recreación de las calles, cómo lucen las imágenes de fondo y los diálogos entre los distintos personajes, en los cuales por cierto, debes poner especial atencion para avanzar.


THE LEGEND OF
ZELDA™
OCARINA OF TIME™ 3D
NINTENDO 3DS
THE LEGEND OF
ZELDA
OCARINA OF TIME 3D
LA HISTORIA
QUE SE CONVIRTIÓ EN LEYENDA
AHORA EN 3D
NINTENDO 3DS™
Usar el Control Parental para restringir el modo 3D para niños de 6 años y menos.
El juego y la consola se venden por separado
© 1998-2011 Nintendo. Trademarks are properties of Nintendo. © 2011 Nintendo.
TAMBIÉN EN
ESPAÑOL

TOP 10

Star Fox 64 3D

Nintendo / Nintendo 3DS

Este mes llega otro de los grandes títulos de Nintendo 64 en versión remasterizada para Nintendo 3DS. Por supuesto, no sólo se limitaron a mejorar la calidad visual de cada escenario y, por supuesto, el diseño de los personajes, sino que también incluyeron talento en voces en español. Sí, por primera ocasión escucharás en español los diálogos del equipo dirigido por **Fox McLoud.**

1

© 2011 Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

Nintendo / Nintendo 3DS

2

No importa cuánto tiempo pase, **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** será uno de los mejores títulos que podrás tener en tu galería de Nintendo 3DS, gracias a lo bien que desarrollaron los efectos de profundidad y a lo grandioso que lucen los calabozos con las nuevas texturas.

© 2011 Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition

Capcom / Nintendo 3DS

3

Ya sea para jugar de manera individual o retar con amigos en modo local o Wi-Fi, **Super Street Fighter IV 3D Edition** es uno de los consentidos. No está por demás destacar su desempeño gráfico, que no pide mucho a sus contrapartes caseras. Sin duda, un título obligatorio para Nintendo 3DS.

Resident Evil: The Mercenaries 3D

Capcom / Nintendo 3DS

El minijuego de **The Mercenarios** se hizo popular desde su inclusión en **Resident Evil 4** para Nintendo GameCube y, desde entonces, ha ganado tantos fans que Capcom decidió realizar una edición exclusiva para el Nintendo 3DS. ¡No te lo pierdas!

4

Dragon Quest Monster: Joker 2

Square Enix / Nintendo DS

En esta nueva aventura quedarás atrapado en una isla inmensa. Por lo tanto, deberás utilizar tus habilidades para enfrentar a todo tipo de criaturas salvajes.

5

© 2011 Tecmo

© 2011 Square Enix

Solatorobo

Xseed Games / Nintendo DS

Una historia creativa que llega en exclusiva para el Nintendo DS. En **Solatorobo** entrarás a un mundo cohabitado por gatos y perros, que controlan robots para combatir. Tu misión será salvar al mundo de una amenaza que, primero, aqueja a la ciudad.

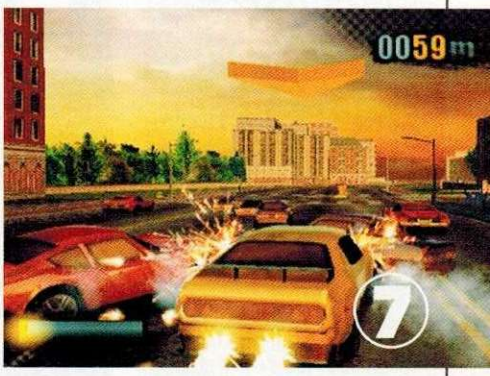
© 2011 Xseed Games

6

Driver Renegade

Ubisoft / Nintendo 3DS

La popular franquicia de Ubisoft llega por primera ocasión al N3DS. Ahora, **Tanner** se verá involucrado en la lucha en contra de varios de los líderes criminales de la ciudad. Tarea que parece compleja, pero que él, utilizando sus habilidades tras el volante, enfrentará sin importar los retos que se presenten.

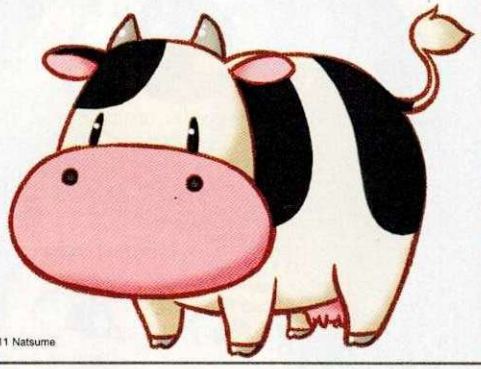


7

Harvest Moon: Tale of Two Towns

Natsume / Nintendo NDS

En esta nueva aventura de **Harvest Moon** tomarás el papel de un granjero (a) que no sólo se dedicará a cuidar sus cultivos, sino que también deberá entablar conversaciones con sus vecinos para obtener nuevas misiones. Se nota una gran mejora visual en comparación con los anteriores.



© 2011 Natsume

8

Kirby Mass Attack

Nintendo / Nintendo DS

La acción se multiplicará en esta nueva entrega de **Kirby** para Nintendo DS. Ha surgido un nuevo enemigo a la par de que el carismático personaje rosado fuera dividido en 10 versiones pequeñas. Altamente recomendable.

10

Shin Megami Tensei Devil Survivor Overlocked

Atlus / Nintendo 3DS

Devil Survivor fue todo un éxito en Nintendo DS, pero ahora verá incrementado su potencial visual y de capacidades de juego a través de la nueva adaptación a N3DS. Sin duda, una experiencia extranormal que no puedes perderte.

9

© 2011 Atlus

© 2011 Nintendo

DISNEY UNIVERSE

El universo de Disney reunido en un solo lugar

Comúnmente, los juegos de Disney se catalogan como enfocados al sector infantil, quizá por la temática de sus películas, o porque así se les asimila por su línea de animación y concepto en general. Sin embargo, no es nuevo que tanto en películas como en videojuegos Disney haya llegado a conquistar no sólo a los pequeños jugadores, sino también a aquellos que ya somos más exigentes. Muestra clara de ello son los clásicos de SNES: **El Rey León, Aladdin** o **Disney's Magical Quest**, por mencionar algunos. Ahora, y luego de múltiples títulos basados en sus éxitos de taquilla, decidieron desarrollar uno que haga homenaje a todo el universo Disney brindándole el estilo de juego más dinámico y participativo que hayamos visto en sus anteriores. Así que no se diga más, échale un ojo a **Disney Universe**, para Wii.

Elige el disfraz de tu personaje favorito y únete a la aventura

© 2011 Disney Interactive Studios

JUGADORES 1-4

Compañía: **Disney Interactive Studios** / Desarrollador: **Disney Interactive Studios** / Categoría: **Aventura**

GAMEPLAY ★★ GRÁFICOS ★★ SONIDO ★½ DIFICULTAD ★½ REPLAY VALUE ★½

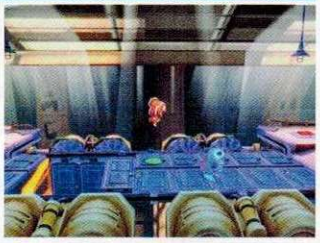
RANKING EN 8.5

Más de cuarenta trajes clásicos y contemporáneos

Disney Universe te transportará hacia un lugar que rompe las barreras de lo convencional, donde hallarás una mezcla de experiencias de muchas de las cintas de Disney tanto *Live Action* como de animación, incluyendo filmes de Walt Disney Animation Studios, Pixar Animation Studios y Walt Disney Pictures. Aquí la primicia es que vestirás trajes únicos de personajes clave de Disney y Disney-Pixar, para adentrarte en una aventura en la cual necesitarás mejorar las habilidades de tu personaje para, posteriormente, enfrentar a poderosos adversarios al mismo tiempo que deberás resolver todo tipo de acertijos que obstaculizarán tu camino para salvar el universo.

El juego se basa en el estilo de plataforma, siendo lo más interesante que cada escenario estará personalizado con algún filme en específico. Por ejemplo, podremos recorrer los parajes de **Alice in Wonderland**, **Lilo & Stitch**, **Monsters Inc.**, **Finding Nemo**, **Cars** y muchos otros más contando con hasta 40 personajes, explorando seis extensos mundos en los que seguirás partes de las famosas películas de Disney. Ahora bien, el detalle de cada disfraz no sólo es para que tus personajes luzcan diferentes, sino para también brindarles habilidades especiales con las cuales podrán sacar ventaja de las múltiples zonas de juego.

De hecho, uno de los más curiosos es el basado en **The Lion King**; utilizarás los trajes de tus personajes preferidos del filme, incluyendo a **Simba** y a uno de sus mejores aliados, **Pumba**, el jabalí, para recorrer cada rincón de la pradera y el misterioso cementerio de elefantes. Como parte del *gameplay*, notarás los elementos como semillas, bombas de agua y muchos otros más que pueden ser utilizados para cultivar plantas que sirvan como plataformas especiales. Además, podrás desplazarte a través de la lava y, finalmente, enfrentarte cara a cara con el traicionero **Scar**, en la memorable batalla en la Roca del Rey.



Visualmente es uno de los juegos que más lucen en Wii.

¿Sabías que...?

1.- Disney Universe estará disponible a partir del próximo 28 de octubre para Wii. El juego contará con dos opciones de control, una que utiliza Wiimote y Nunchuk, y otra que hace uso exclusivo del Wiimote.

2.- Se ha dicho que, a diferencia de otros títulos, en la versión para Wii no se ofrecerá contenido adicional descargable, por lo que todos los elementos de juego que puedas conseguir lo harás directamente con el esfuerzo de tus horas de *gameplay*.

3.- Ya sea que juegues solo o en modo cooperativo, disfrutarás de un buen nivel de dificultad. De hecho, no se trata de un juego que demande muchas habilidades, sino que su principal cualidad la logra con la interacción entre usuarios en el modo multijugador.

En conclusión

Además de la amplia variedad de personajes y escenarios basados en las películas populares de Disney, aquí encontraremos un juego completamente familiar, que aprovecha el potencial del Wii para ofrecer una interesante calidad visual que hace disfrutar los entornos. Por supuesto, gran parte de los puntos se los gana por el *gameplay*, que no cae en lo trillado, monótono o aburrido, sino que hasta cierto punto es dinámico y ofrece gran cantidad de personajes para siempre tener un abanico de opciones. En cuanto a los protagonistas, la cantidad es adecuada; sin embargo, donde sí sentimos que faltó agregar más es en los mundos, pues habiendo tantas películas, la cantidad de misiones u objetivos sólo se limita a seis entornos.

RANKINGS

Master:

Disney Interactive nos regala un divertido juego que se sale de lo común o, mejor dicho, de lo tradicional: deja atrás las adaptaciones de películas famosas del estudio para ofrecernos un concepto nuevo, totalmente basado en los videojugadores casuales, e incluso para los más experimentados. Para empezar, tendremos más de 40 personajes para controlar en los distintos minijuegos que nos proponen, todos muy divertidos e ingeniosos, sobre todo cuando los juegas con tres de tus amigos más; en esos momentos puedes pasar horas entretenido. Sin duda, un título que recomiendo ampliamente para todos los jugadores que extrañan los títulos cooperativos al estilo clásico.

Crow:

Luego del éxito que tuvo la compañía Disney Interactive con la historia de **Mickey** en exclusiva para Wii, es un hecho que quisieron lograr nuevamente la hazaña, pero ahora con proporciones mucho mayores. **Disney Universe** dista mucho de ser **Epic Mickey**, el concepto es completamente diferente, aquí se basa en una aventura que concentra todos los filmes famosos de la compañía, haciéndote partícipe de las aventuras de cada película utilizando los disfraces de sus estrellas. Por supuesto, el juego brilla aún más en su modo cooperativo, pues es allí en donde la acción se vuelve dinámica, entretenida y con mucho más interés para pequeños y grandes jugadores.

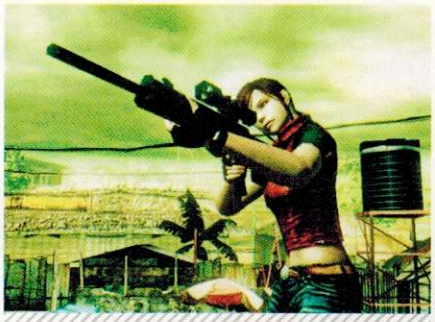
Panteón:

Tal parece que los juegos de la compañía Disney siguen dando pauta para ser sobreexplotados. La verdad, no creo que sea un competidor de un **The Legend of Zelda** o **Resident Evil** pero, eso sí, la idea de hacer un juego de aventuras cooperativo es muy buena y bien vale la pena darle una oportunidad a pesar de que sabemos que ya está bastante choteado ver a los personajes de Disney en juegos así. Mi recomendación es la obvia: si tienes la oportunidad de jugarlo antes de que lo compres, qué mejor, así no tendrás sorpresas desagradables. Lo que sí no puedo dejar de mencionar es que es sumamente parecido a los juegos de LEGO en cuestión de *gameplay*.

LOS RETOS

Te recordamos que no necesariamente debes superar los retos que te proponemos, pueden ser distintos y no importa si son de una consola antigua, como el NES o SNES. Envíalos a Avenida Vasco de Quiroga, núm. 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, delegación Álvaro Obregón, c.p. 01210, México, DF.

Todos los días tenemos oportunidad de superarnos, de lograr algo importante, como lo demuestran los siguientes retos que nos han mandado nuestros lectores. Son realmente sorprendentes. Además, propondremos algunos nuevos y un clásico que vuelve para regocijo de todos los que disfrutamos **Star Fox**, así que sin más... comencemos este mes con Los Retos.



© Capcom

Residente Evil: The Mercenaries 3D

Nintendo 3DS

NUEVO RETO

Seguro que todos estamos esperando **Revelations** ansiosamente, pero mientras eso ocurre, **The Mercenaries 3D** es una excelente opción para divertirnos. El reto que proponemos es que nos envíen una foto por cada misión en la que consideren tener una buena marca. Las mejores serán publicadas, no lo piensen más, elijan a su personaje favorito y limpien los escenarios.

Super Smash Bros. Melee

Nintendo GameCube

Hace algunos meses les pedimos que en la prueba de Home Run dentro de este título lograran una distancia de 100 pies con cualquier personaje, lo cual, aunque parezca sencillo, no lo es. Pues bien, ya tenemos a los jugadores que lo consiguieron, se trata de Oswaldo y Omar Eduardo Rea Espinosa, de Lagos de Moreno, Jalisco. Los personajes que emplearon fueron **Zelda** y **Pichu**. Felicidades, hicieron un gran trabajo.

Por otro lado, tenemos a Emiliano Sánchez Álvarez, de Morelia, Michoacán. Él utilizó a **Captain Falcon**, además nos comparte la técnica que desarrolló. Sólo daba un golpe al costal con la punta del bate, seguido de un **Falcon Hands**. Con esto, sin problemas, se llega a los 100 pies.

© Capcom

Super Street Fighter IV 3D Edition

Nintendo 3DS

NUEVO RETO

Este excelente juego de pelea para N3DS posee opciones *online* increíbles para pasar compitiendo por años, por lo que el reto que les proponemos va en relación con esta cualidad: deben mandar una foto o video donde se aprecie el número de victorias de forma ininterrumpida que han conseguido. Obviamente, los que tengan más duelos invictos serán quienes tengan el honor de aparecer en esta sección.

© 2011 Nintendo

Star Fox 64 3D

Nintendo 3DS

NUEVO RETO

Éste ya es un reto clásico, con sus historias en Club Nintendo. Mándennos su número de *hits* al terminar el juego. Para que vean que no somos tan malos, vamos a dar un par de consejos para que les sea menos complicado. Deben usar siempre el disparo cargado para impactar más de una nave; además, las rutas alternas siempre tienen más enemigos... Como diría **General Pepper**, *Good Luck!*

© 2011 Nintendo

NINTENDO 3DS™

Nuevo color: rojo llama

Nintendo

Los grandes héroes de los cómics están de regreso en una nueva cruzada para salvar al mundo de los terribles planes del Dr. Doom.
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Violencia animada.
© 2011 THQ

MARVEL SUPER HERO SQUAD: THE INFINITY GAUNTLET

El poder de un misterioso guante será el arma que buscarán los supervillanos

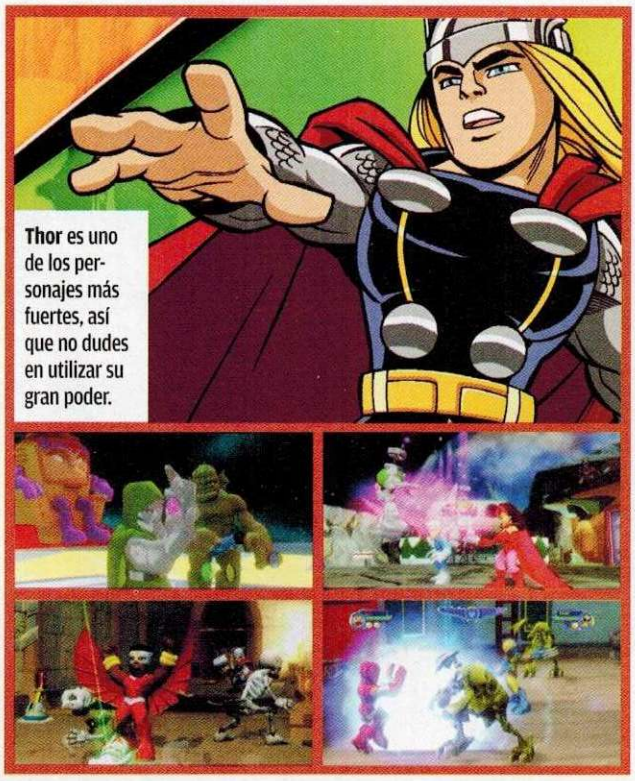
En la serie de televisión, las aventuras de este peculiar grupo de superhéroes ya se encuentra en su segunda temporada. Y como era de imaginarse, la gente de THQ nos presenta un nuevo videojuego basado en esta etapa. Pero no creas que sólo es una actualización de historia, en general se han mejorado diversos aspectos que harán más dinámico tu paso por los heroicos escenarios de este título, ya sea en su versión para Wii, Nintendo DS o Nintendo 3DS. Por ejemplo, los elementos de *gameplay* o la variedad de retos y acertijos que necesitas conquistar para demostrar habilidades estratégicas o el poder de tus ataques físicos.

¿Sabías que...?

1.- A diferencia de lo que muchos podrían pensar, la historia animada se hizo a raíz del estreno de los juguetes diseñados y distribuidos por Hasbro. Posteriormente, THQ aprovechó la idea para desarrollar la versión en videojuego haciendo uso de cada uno de los personajes que han aparecido en la pantalla.

2.- En la primera temporada, el **Dr. Doom** buscaba a toda costa la manera de apoderarse de la Infinity Sword, pero fue detenido por el poderoso **Iron Man**. La espada se rompió en múltiples fragmentos, que cayeron en Super Hero City.

3.- **Iron Man**, **Silver Surfer**, **Falcon**, **Hulk**, **Thor** y **Wolverine** eran los gladiadores que formaron la primera alineación de **Super Hero Squad**. En la segunda temporada se unieron **Scarlet Witch**, quien reemplazó a **Silver Surfer** y, por supuesto, **Thanos**, que llegó para convertirse en el máximo villano, que está en busca de las gemas de poder.



Thor es uno de los personajes más fuertes, así que no dudes en utilizar su gran poder.

Nuevos héroes, mayores villanos

En **Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet**, el valioso grupo de héroes se verá atrapado en una misión de proporciones épicas, cuando hagan uso de todos sus poderes especiales, de manera individual o en conjunto, para enfrentar los siniestros ataques del **Dr. Doom**, quien se hace acompañar de una legión mortal de subordinados para buscar la locación de las seis Infinity Stones perdidas, con lo cual garantizarían la dominación del mundo o, peor aún, la destrucción del universo. Tu escuadrón estará conformado por **Iron Man**, **Hulk**, **Wolverine**, **Thor**, **Captain America**, **Animal**, **Spider-Man** y muchos más.

JUGADORES 1-4

Compañía: **THQ** / Desarrollador: **THQ** / Categoría: **Acción/Aventura**

GAMEPLAY · GRÁFICOS · SONIDO · DIFICULTAD · REPLAY VALUE

RANKING CN 7.5

Estilo de juego

El estilo del juego se conserva tipo *sidescroll*, teniendo libre movimiento pero cruzando por escenarios preestablecidos que no dejan espacio a la exploración. Sin embargo, esto no es de gran importancia debido a que el juego es completamente de acción: golpearás a cada enemigo que se interponga en tu camino y destruirás objetos del escenario para conseguir sorpresas especiales. Por supuesto, el estilo visual está completamente basado en la serie de televisión; es decir, con héroes miniaturizados de rasgos exagerados que les dan personalidad única. Tu misión principal será evitar que los enemigos consigan las piedras, por lo que es necesario que utilices todo el poder para enfrentarlos y destruirlos.

Haz equipo con tus amigos

En la versión de Nintendo 3DS se trata de una aventura individual; sin embargo, para la edición de Wii podemos reclutar a algunos otros amigos para que, unidos, vayan en busca del **Dr. Doom** y pongan fin a sus planes terroríficos. Así, podrás participar en tres diferentes modos de juego: Story *Mode*, Freeplay Mode y Challenge Mode. También hallarás nuevos elementos de estrategia, en donde deberás utilizar las habilidades únicas de los personajes para mover o destruir distintos objetos, cruzar por ciertos sitios o convocar fuerzas específicas para sobrepasar los obstáculos que impidan tu avance. Pon mucha atención en los poderes de cada superhéroe, pues no sabrás cuándo serán de utilidad.

En conclusión

Es un juego que te mantendrá entretenido durante un largo rato, en lo que completas la historia principal y exploras los demás modos de juego. Sentimos que, a pesar de tratarse de un título enfocado a los pequeños jugadores, faltó más grado de dificultad, pues completarás las misiones sin inconvenientes, lo que resta puntos para los jugadores experimentados que requieren de escenas más retadoras. Ambas versiones, la de Nintendo 3DS y Wii, lucen muy bien en concepto visual, se apegan bastante bien a lo visto en la serie animada, aunque los efectos tridimensionales que se logran en el portátil le da una perspectiva mucho más apantallante y digna de verse. Para próximas ediciones nos gustaría que se incrementara la cantidad de personajes, la dificultad de los niveles y la inteligencia artificial de los oponentes.

En total son una docena de superhéroes y seis villanos, entre los que se encuentran el **Dr. Doom** y **Magneto**, uno de los más grandes némesis de la saga **X-Men**. En cuanto a la cantidad de niveles de juego, se presentan siete escenarios extensos, incluyendo uno en donde podrás ponerte en los zapatos de los supervillanos. También, otros dos en los cuales surcarás los cielos en una especie de minijuegos.

Así como los demás héroes, **Hulk** nos mostrará una actitud diferente de lo que vemos en los cómics. Aquí será más amigable y gracioso.

Cada personaje tendrá habilidades únicas que harán más dinámica la misión.

RANKINGS

Master:
La verdad, no se trata del juego más esperado del año, pero tampoco es un mal título; al contrario, es muy bueno, sobre todo porque te permite elegir entre varios de los héroes más populares de la línea de cómics de Marvel, cada uno con sus movimientos exclusivos que hacen que lo juegues durante horas y horas sin que sientas que se vuelve aburrido. Visualmente es bueno, nada sorprendente pero cumple con los estándares que se esperarían de un juego de este estilo, donde el *gameplay* es lo que más importa. Es muy divertido, puedes hacer combos y apoyarte en el escenario para eliminar a los enemigos; realmente, una buena opción para estas fechas.

Crow:
Desde la primera aventura me llamó la atención la interactividad de las figuras de acción y de la serie, respectivamente, y más ahora que se incluyen nuevos personajes y más elementos creativos en el juego, tal como ocurrió en televisión. Sin embargo, el hecho de que la dificultad siga sin ser más exigente hace que se vuelva bastante sencillo terminar el juego; por lo tanto, no presenta un reto mucho mayor para todos los jugadores. Visualmente, me agradó la ambientación de cada escenario, y en cuanto a la historia, no sólo se trata de una lucha interminable entre el bien y el mal, sino también encontrarás detalles humorísticos que te harán pasar un rato agradable.

Panteón:
Olvidemos por un momento que ya hemos visto demasiados juegos basados en los personajes de Marvel (eso pasa con la mayoría de las franquicias populares y en especial las de superhéroes), y vamos a dar un buen vistazo a este divertido juego en donde podrás usar a tus personajes favoritos para hacer lo que mejor saben: golpear malosos y combatir el crimen. Me gustó bastante la temática del juego, así como su *gameplay*; los juegos cooperativos siempre serán muy bien recibidos por los veteranos del control. Si quieres pasar un buen rato, te recomiendo mucho este título que no ganará premios especiales pero sí te mantendrá entretenido durante horas.

DORITOS® RECARGADOS

SON MÁS INTENSOS QUE UN COMBO DEL MORTAL.

MÁS DE LO QUE MÁS TE GUSTA.

Sabritas®

COME BIEN

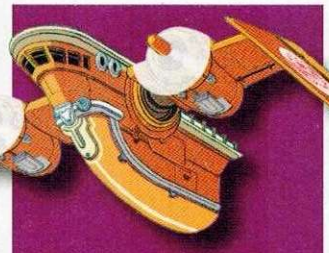
Una aventura épica en el Nintendo DS

Solatorobo: Red The hunter

Un viaje para descubrir tu destino en el mundo que está por iniciar.

Solatorobo es una de las últimas joyas que han aparecido para el Nintendo DS. Se pensaba que estaría disponible sólo en Japón, pero por fortuna no ha sido así, Xseed Games ha tenido confianza en su producto y ahora podemos disfrutar de una auténtica maravilla virtual.

Dos especies deberán pelear juntas para evitar que el mal termine con sus vidas... ¿Tendrán intenciones ocultas?



¿Sabías que...?

1.- Xseed Games ha desarrollado juegos totalmente basados en conceptos o tradiciones japonesas, como es el caso de **Fragile Dreams** o **Ju-On** para Wii, lo cual seguramente agradecemos millones de videojugadores.

2.- El diseño de personajes corre a cargo de **Nobuteru Yuki**, un reconocido mangaka japonés que ha participado en varias obras, tales como **Xenosaga: The Animation**, **Chrono Cross** o **Record of Lodos War**.

3.- La voz de **Red** en japonés es del gran Tetsuya Kakihara, quien tiene en su historial participaciones en series como **Fullmetal Alchemist: Brotherhood** o **Saint Seiya: The Lost Canvas**.

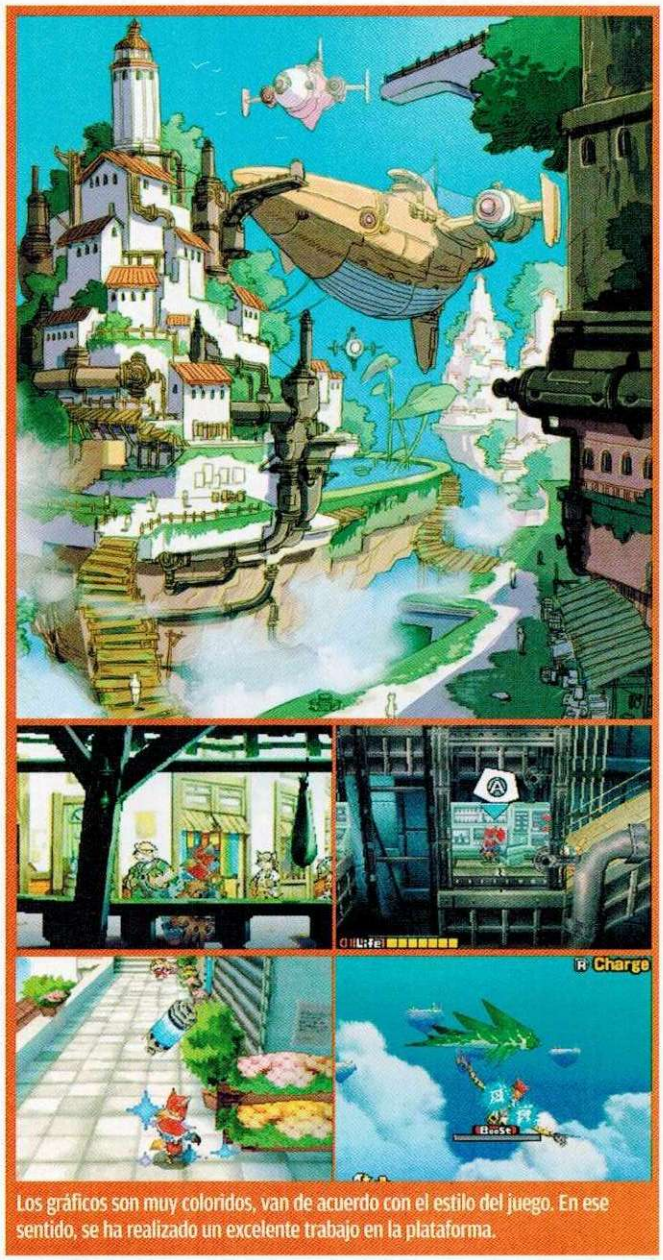
En Japón, **Solatorobo** apareció en octubre de 2010, desde ese momento ha ganado infinidad de críticas positivas, por lo que se esperaba que apareciera en otros continentes, lo cual por fortuna ahora es una realidad. Los años en los que nos perdíamos de obras maestras que se quedaban en territorio nipón parecen haber quedado en el pasado, esperemos que esta tendencia suceda en todas las consolas de Nintendo.

Comienza la batalla... un nuevo reto te espera

No es un juego creado en un par de semanas, su desarrollo no sólo ha sido largo, sino también productivo, al grado que con cada avance que se mostraba la expectación que se generaba en Japón era asombrosa, sobre todo por no tratarse de un **Dragon Quest** o un **Final Fantasy**, obras que sólo por el nombre ya tienen asegurado el éxito. **Solatorobo** debía demostrar que su calidad era equiparable a la de los títulos mencionados... y lo lograron.

Se trata de un RPG al más puro estilo japonés, como hacía tiempo que no veíamos, con personajes e historia únicos que hacen de cada misión una verdadera delicia. Pero, bueno, comencemos por contar un poco del argumento, que se ha preparado para **Solatorobo**. Todo toma lugar en una región conocida como Shepherd Republic; ahí, gatos y perros conviven de una manera amigable, siempre disfrutando de los hermosos paisajes que poseen sus territorios... ya que viven en islas flotantes.

Juegos RPG como este son pocos los que aparecen en Japón y menos aún los que llegan a América, por lo que tenemos que considerarnos afortunados y disfrutar de esta geran obra en nuestro Nintendo DS.



Los gráficos son muy coloridos, van de acuerdo con el estilo del juego. En ese sentido, se ha realizado un excelente trabajo en la plataforma.

JUGADORES 1

Compañía: **CyberConnect2** / Desarrollador: **Xseed Games** / Categoría: **RPG**

GAMEPLAY · GRÁFICOS · SONIDO · DIFICULTAD · HISTORIA

RANKING CN 8.5

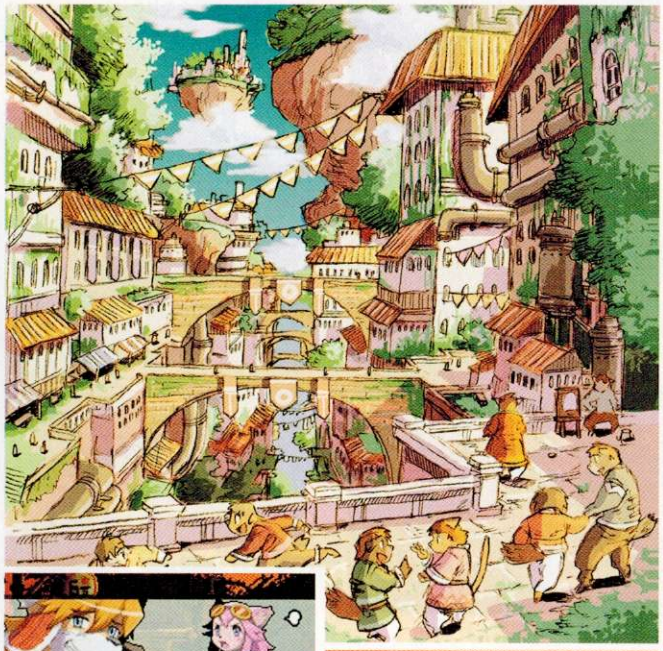
Un héroe inesperado

Todo iba bien, cuando un cazarrecompensas, **Red Savarin**, se encontraba en una misión en busca de un archivo secreto, y no imaginaba que en el camino se encontraría con un medallón mágico capaz de provocar una guerra. Al tocarlo, aparece un monstruo que de inmediato se vuelve una pesadilla para los tripulantes de su nave. Pero no todo termina ahí, se encuentran con un gato desmayado que representa el inicio de un gran misterio, él es la llave para... de aquí en adelante será mejor que lo juegues por ti mismo para que disfrutes las sorpresas que te esperan.

Existe un elemento muy importante en **Solatorobo**: te vas a mover sobre enormes robots para investigar cada zona, gracias a sus habilidades especiales podrás llegar a terrenos que de otro modo resultarían inaccesibles. El *gameplay* podríamos dividirlo en dos partes importantes, la primera es la de los Quests o retos, éstos no necesariamente tienen que ver con la historia, pero al completarlos obtienes extras que harán de tu aventura algo menos pesado.

Por otro lado, tenemos las batallas, punto medular de cualquier RPG, de este aspecto depende que juegues por horas o que el título termine como el regalo del primo que te cae mal. Por fortuna, la mecánica es sencilla y adictiva, tienes que controlar a **Dahak** (nombre del robot de **Red**), y con su ayuda exterminar a los enemigos, pero no creas que con estirar los brazos y dar unos cuantos golpes lo lograrás, no, tienes que analizar los puntos débiles y rutinas de cada enemigo para desarrollar una estrategia correcta.

El robot de **Red** guarda muchos secretos, uno de ellos es que de acuerdo con el avance que vayas teniendo en la historia, podrás cambiar algunas piezas y componentes para incrementar varias de sus cualidades, como la fuerza o la velocidad. No existe un atributo que deba tener preferencia sobre el resto, todo dependerá de tu tipo de juego, habilidad y estrategia.



Gracias a los diálogos y animaciones, parecerá que estás leyendo un manga en varias ocasiones.

En las alturas también hay acción

Una de las características especiales de la aventura es que podrás participar en carreras aéreas, al estilo de **Diddy Kong Racing** para Nintendo 64, perfectamente implementadas tanto en la historia como en el *gameplay*. Es decir, no vas a sufrir cuando tengas que jugarlas; al contrario, vas a disfrutarlas bastante. El objetivo, además de llegar en primer lugar, será recolectar todos los cristales que te encuentres, ya que de esta manera mejorarás tu velocidad y podrás sacar a los enemigos de la competencia y hacerte sencilla la trayectoria.

Cuando te sientas un piloto experto, tienes la posibilidad de retar con hasta tres de tus amigos de manera local, o bien usando la conexión Wi-Fi de Nintendo. Esta opción realmente se agradece, representa un extra importante para ser un juego RPG, ya que en cuanto te atoras en algún acertijo o simplemente deseas algo nuevo, nada como dar unas cuantas vueltas al cielo para recuperar la calma y concentración.

Un viaje por las nubes

Como ya vimos en *gameplay* e historia, es una maravilla, y se mantiene en el aspecto gráfico, grandes efectos visuales, escenarios imponentes y animaciones perfectas redondean un título que sin problemas muestra lo que puede lograr esta consola. No exageramos al decir que técnicamente es de lo mejor que se haya desarrollado para Nintendo DS.

Solatorobo es una obra excelente, que como videojugadores debemos conocer. Se realizó un gran esfuerzo para que llegara a América, por lo que ahora nos toca demostrar que merecemos que estos juegos sigan apareciendo. Quedarás encantado con los personajes, dan frescura a un género que desde hace años necesitaba ya de héroes nuevos, así que no lo pienses mucho, **Solatorobo** debe estar en tu consola.

RANKINGS

Master:

Ya tiene mucho tiempo que supe de este juego, momento desde el cual cruzaba los dedos para que saliera de Japón. Es una obra extraordinaria, sé que de entrada la idea de que los personajes principales sean perros y gatos no suena muy atractiva que digamos, pero de verdad que eso no afecta en nada la excelente historia, desarrollo y *gameplay*; al contrario, lo ayuda a levantarse sobre obras ya por todos conocidas. **Solatorobo** no necesita recomendación, es un juego que te envuelve en su magia desde el primer segundo, un RPG como pocos que, desde mi punto de vista, llega al Nintendo DS en el momento justo. Tardó un año, pero ha valido la pena, disfrútalo al máximo.

Crow:

Para salir de lo convencional, te recomiendo que eches un ojo a **Solatorobo**, un juego que originalmente sólo iba a estar disponible para el mercado nipon, pero debido a su gran popularidad y calidad en general, **XSEED Games** decidió también ofrecerlo en América. El juego es del tipo RPG, pero con una historia bastante peculiar que te mantendrá inmerso desde el principio. Se trata de un mundo habitado por gatos y perros, que se han visto envueltos en una crisis que podría marcar su final. Tú serás el indicado para tomar el liderato y emprender una odisea para salvar a todo el mundo... confía en mí, juegos como éste no han salido durante un buen rato.

Panteón:

La verdad, éste es uno de esos juegos que pueden pasar desapercibidos porque no tienen un renombre como las franquicias comerciales, pero es una opción muy buena para los que gustan de algo no tan similar a lo ya existente. En cuestión de gráficos, música y *gameplay* es muy bueno, pero ciertamente tengo que ser sincero y señalar que la historia no es tan atractiva como debiera. El hecho de ver animalitos antropomórficos ya no es algo nuevo, y la trama resulta demasiado trillada, lo cual contrasta con lo original del concepto. De cualquier modo, bien vale la pena conocerlo, así que si tienes la oportunidad, dedícale algunos cuantos minutos para decidir.

NINTENDO 3DS™

Usar Control Parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menos

© 1997 - 2011 Nintendo. Star Fox 64 is a trademark of Nintendo. Visit us at www.nintendo.com

Nintendo®

Rafa se une a la élite FIFA

Nuestra portada

Ya estamos a pocos días del lanzamiento oficial de **FIFA 12**, uno de los títulos más aclamados por los fans del futbol, y que ahora, en esta edición, nos sorprende con detalles novedosos que harán más extensa la duración. Por supuesto, encontrarás versiones para Wii y Nintendo 3DS, siendo esta última la primera vez que la franquicia de Electronic Arts llega al portátil de tercera dimensión, pues por tiempos no se logró la edición **11**. En esta ocasión, las estrellas seleccionadas para ilustrar la portada son Wayne Rooney, delantero del Manchester United y Rafael Márquez, defensa de los New York Red Bulls y de la Selección Nacional Mexicana. Cada uno destacado en sus equipos y, por supuesto, miembros de sus respectivas selecciones nacionales.

Durante la incursión de los títulos de **FIFA** para Wii se han tenido aciertos y errores, según la perspectiva de cada uno de los jugadores; en particular, han sabido adentrarse en las movilidades gestuales del Wiimote, aunque para muchos se extraña la cualidad de múltiples tipos de control, pues como sabes, a partir de **FIFA 10**, únicamente se hacía uso del Wiimote agitándolo para realizar desde lo mínimo hasta lo máximo. Por fortuna, para esta doceava entrega ya puedes jugar con diferenes estilos de control usando sólo el Wiimote, Wiimote más Nunchuk o, el siempre bien recibido Control Clásico, de hecho, la función de agitar el Wiimote se limita sólo para barrerte.

En este punto del *gameplay*, la ventaja la llevaba la franquicia **Pro Evolution Soccer** de Konami, que se ha caracterizado por ofrecer siempre un juego interesante para los fans del balompié. Por ello, en EA han buscado la manera de lograr sinergia entre calidad visual atractiva, buen *gameplay* y opciones de juego que no sólo se limiten a desafiar al mundo -o a tus amigos- en una serie de copas y torneos, sino que también te involucren cada vez más en la temática deportiva. Por consiguiente, ahora en la edición **FIFA 12** se agregó la modalidad Ciudad FIFA, que es como si el alcalde de **SimCity** se volviera aficionado al *soccer*, o mejor dicho, como si tú fueras el dirigente de toda una ciudad futbolera.

A diferencia de la edición para Wii, en el Nintendo 3DS notaremos que la ambientación gráfica se apega más a la realidad, pues en la versión casera se emplean nuevamente las herramientas de Cell Shading para suavizar las texturas del juego.

© 2011 Electronic Arts

Compañía: **Electronic Arts** / Desarrollador: **EA Sports** / Categoría: **Deportes**

Realismo o fantasía, ¿qué ilustra mejor un partido de futbol?

De las grandes preguntas que se formulan con cada nueva edición de **FIFA**, una es ¿volverán a la esencia realista de escenarios y jugadores o continuarán con el efecto *Cell Shading* que han conservado últimamente? La respuesta es simple, ya se nota un diseño más realista, que se aprecia completamente... en la pantalla del Nintendo 3DS, pues para la edición Wii sigue el estilo caricaturezco (notándose en mayor proporción en los juegos de salón) que ha provocado comentarios encontrados, aunque cabe mencionar que el diseño de los personajes ya está más nivelado y lo notarás en el modo tradicional de 11 vs. 11. Hay a quienes les gusta y a quienes no, como el juego de simulación que es, estarían más contentos sin este cambio visual.

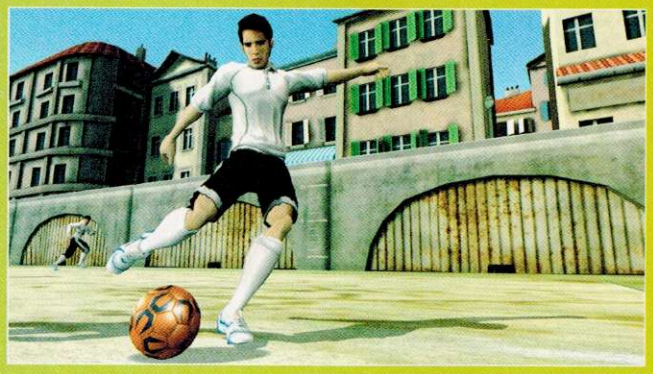
En cuanto a *gameplay*, la inteligencia artificial fue mejorada, así como la física del balón y la respuesta del control, la cual se percibe más ágil y precisa. Ahora, mediante la modalidad multicontrol, el título nos brindaría un abanico mucho mayor de esquemas de *gameplay*, cada uno con su propia configuración de botones que no tardarás ni cinco minutos en conocer, identificar y aplicar. Por ejemplo, si utilizas el Wiimote y Nunchuk, el stick direccional te servirá para orientar a tu jugador, con el botón Z corres y con el B tiras a gol. Claro, como dijimos antes, si quieres barrerte, sólo agita una vez el control.

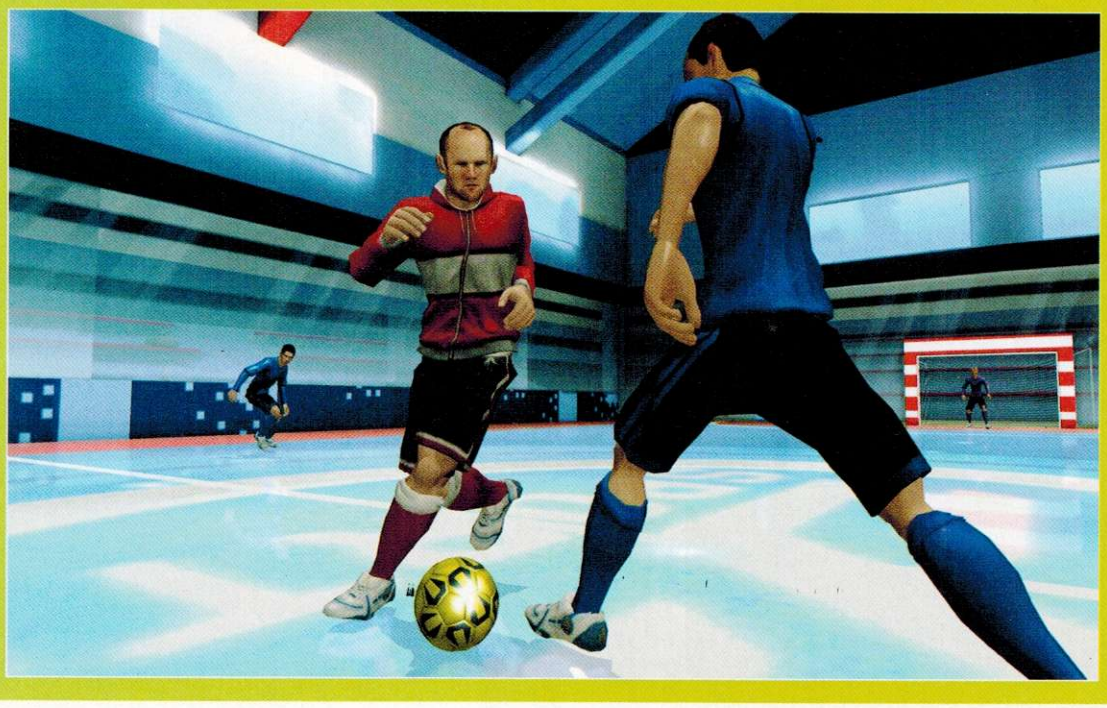
Hablando de astros, encontrarás las listas de jugadores actualizadas, con uniformes, alineación y demás cualidades de la FIFA o de las ligas nacionales, así que con estos términos ya podrás jugar con Javier Hernández "**Chicharito**" vistiendo la casaca del Manchester United y compitiendo hombro con hombro con Wayne Rooney; claro, también lo encontrarás en la Selección Nacional Mexicana. Por lo tanto, ahora serás tú -y no el Chepo- quien decida cuánto tiempo quieres tener a **Chicharito** o a Guardado en el campo, o mejor aún, será tu habilidad la que los lleve a levantar la Copa del Mundo o ganar en alguna de las ligas que encontrarás aquí.

Novedades en FIFA 12

Una de las grandes novedades para esta doceava edición para Wii es la Ciudad FIFA. En esta opción de juego podrás vivir la emoción de una ciudad completa con el particular gusto por el futbol, en la cual podrás aumentar sus cualidades con cada partido, liga o torneo que ganes, entre los que tendrás descanso. Por supuesto, también podrás desbloquear a valiosos jugadores que serán el atractivo deportivo de tu ciudad. Serás la envidia de tus amigos al organizar y prácticamente construir esta ciudad virtual; sin lugar a dudas, se trata de una gran innovación que llega en exclusiva para Wii.

En la Intercity Cup, tu misión será competir y vencer a las ciudades vecinas en torneos que se desarrollan en diferentes estadios e incluso en plena calle. Aquí el estilo de juego se puede tornar un poco más informal (callejero) al aprovechar los *power ups* o *kits* que ganarás con tu trayectoria, volviendo el juego estilo Arcade. Si lo prefieres, puedes suprimir estas cualidades para que tu experiencia sea más realista. De cuaquier forma, estamos seguros que disfrutarás mucho de este título.

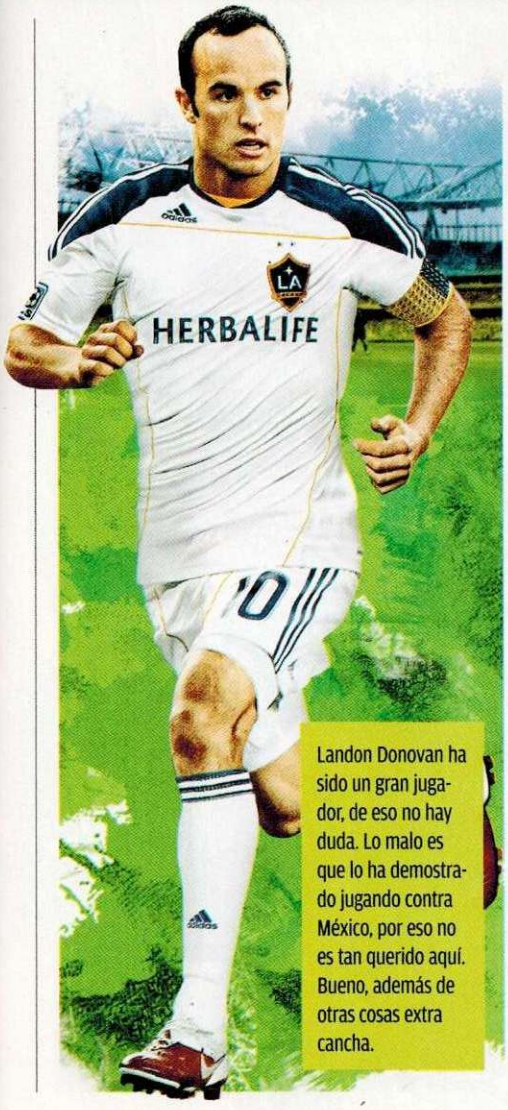




Otra de las opciones atractivas son el juego informal o de salón. Podrás jugar en entornos cerrados o abiertos, valiéndote de menos reglas para que el juego se vuelva más dinámico, ágil y, sobre todo, versátil. Por supuesto, podrás elegir en tus equipos a las grandes figuras y ver qué tan bien se desarrollan en esta modalidad.

¿Sabías que...?

Como hecho inédito, por primera vez en la historia de los juegos de **FIFA** la vox pópuli se hizo escuchar de tal manera -a través de las redes sociales para mostrar su disgusto por la portada inicialmente presentada- que EA México hizo una serie de votaciones ofreciendo hasta cinco posibles portadas, algunas de ellas sin el defensa mexicano. Al final, se decidió por la portada que incluye a Márquez, pero sin Landon Donovan, el jugador estadounidense del LA Galaxy.



Landon Donovan ha sido un gran jugador, de eso no hay duda. Lo malo es que lo ha demostrado jugando contra México, por eso no es tan querido aquí. Bueno, además de otras cosas extra cancha.

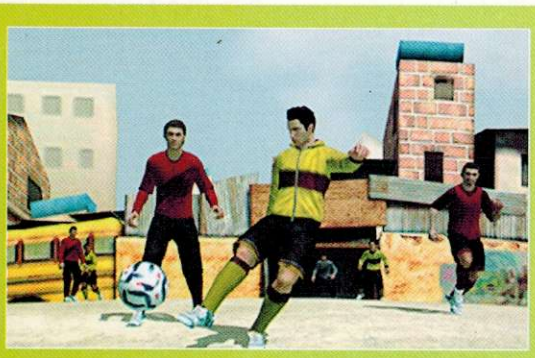
Arma estrategias de juego

Ya que hablamos de directores técnicos, todas esas acciones que siempre quisiste aplicar y tantas veces las expresabas frente al televisor tendrán una oportunidad de llevarse hasta la línea de juego, pues a través de la modalidad de entrenador podrás organizar formaciones, tácticas o definir qué jugadores entran como titulares y cuáles serán banca para los cambios. De este modo, se incrementa el realismo y competirás no sólo con las habilidades de tus manos, sino también con el talento de tu ingenio, juicio y creatividad. Cada una de tus técnicas podrán ser guardadas y posteriormente modificadas dependiendo de la funcionalidad que tengan con cada uno de los equipos rivales. Recuerda que cada rival tendrá estrategias y niveles distintos, por lo que no será mala idea modificarlos cuando la ocasión lo requiera.

Los *power ups* ayudarán a que tus jugadores consigan mejores habilidades y sean todas unas estrellas de ensueño. Pero si quieres un estilo de juego más apegado a la realidad, basta con que desactives esta opción, para que te sientas en un partido de verdad.

La modalidad Be A Pro sigue vigente. Simplemente edita a tu propio jugador y logra escalar los peldaños de la fama desde las calles hasta los grandes reflectores. Aquí será otro buen lugar para ganar objetos para tu ciudad, mientras conquistas la fama y completas los múltiples retos. De entrada podrá parecer simple, pero créenos, se volverá mucho más interesante conforme vayas logrando objetivos con tu personaje y volviendo más personal el encuentro.

Tu misión u objetivo principal como director técnico será mantener a tu equipo en una buena posición. Para esto tendrás opción de participar en el mercado de transferencias, incrementando la calidad de jugadores de tu lista pero, claro, antes deberás ganar los suficientes encuentros para que tu club tenga flujo económico para soportar las mejores contrataciones. Si lo prefieres, también hay posibilidad de vender a aquellos jugadores que no estén rindiendo al cien por ciento; la decisión es completamente tuya. El control de tu personaje incluso se verá reflejado luego de que anotes un gol; podrás decidir el tipo de celebraciones que hará tu personaje luego de que concrete una anotación. De esta manera, competir contra tus amigos o de manera individual cada vez será más personal. Al principio contarás con algunas celebraciones para escoger, pero con tus progreso en **FIFA 12** conseguirás nuevas, para que siempre tengas algo más con qué cantar gol y el público siempre quede sorprendido de tus iniciativas.



Se ha dicho que **FIFA 12** para N3DS es la mejor edición de la serie tanto para portátiles como para caseros. Lo que es una realidad es que simplemente acertaron en el *gameplay*.

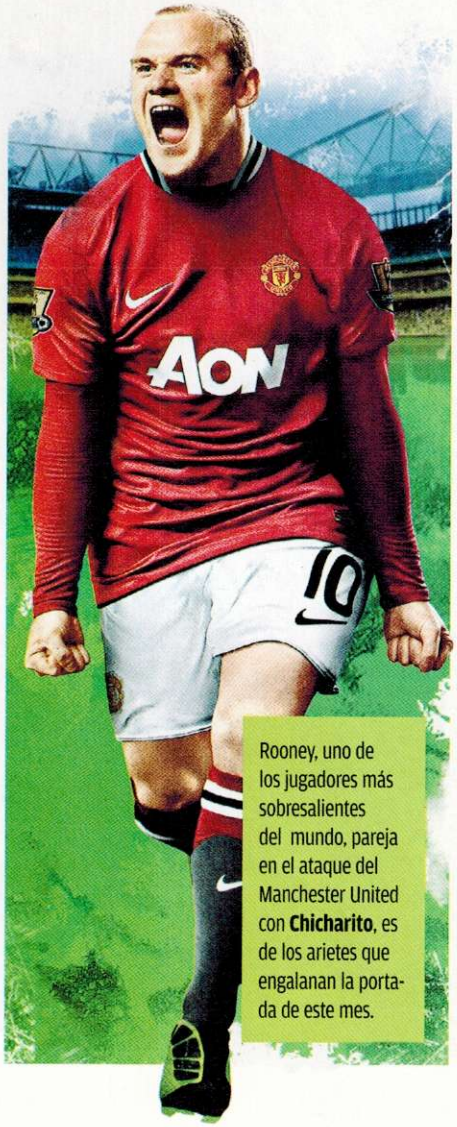
FIFA 12 en tercera dimensión... ¡y para llevar!

Electronic Arts alguna vez dijo que **FIFA 12** para Nintendo 3DS iba a ser la mejor experiencia de futbol *soccer* en la consola portátil, y la verdad, van por buen camino. Se nota un gran desarrollo en el aspecto visual y un acertado trabajo en *gameplay*. Una de las características importantes de esta entrega es participar en el 3D Street Soccer Mode, opción de juego que hace gala de los efectos de profundidad y tridimensionales para llevarte a todas partes del orbe en una serie en contra de un sinfín de equipos. Por supuesto, no sólo se trata de un juego callejero, es más, ésa es sólo una de tantas opciones de juego, pues el corazón sigue siendo el estilo profesional de **FIFA** y, créenos, la experiencia de juego en portátiles de Nintendo... realmente ha evolucionado.

En varias ocasiones, la mayor de las quejas es el uso o, mejor dicho, la poca variedad de ángulos de cámara. Detalle que no ocurre aquí, pues se incluyeron ocho distintas tomas para que siempre encuentres la mejor.

Por supuesto, aquí tanto la vestimenta como el estilo de juego cambiarán. Al tratarse de un modo callejero participarás con cinco jugadores por equipo; además, si decides crear a tu propio jugador, podrás conducirlo desde sus inicios y moldearlo para que gane fama y respeto de cualquier equipo del mundo. En **FIFA 12** existen más de 500 equipos licenciados y ocho diferentes modos de juego, como 11 contra 11, mano a mano y la ansiada competencia local o a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo. También podrás crear a un futbolista e incluso participar en el modo de torneo en contra de 50 competidores reales. En definitiva, es un título bastante completo que te dará bastantes horas de entretenimiento.

A través de la pantalla táctil tendrás un control opcional que hará más práctico el avance en el campo. Por ejemplo, podrás presionar en un punto preciso desde la vista de un jugador al utilizar la pantalla táctil y, posteriormente, mandar un pase de lujo a algún receptor disponible dibujando la trayectoria y curvas que daría el balón. Realmente se trata de una función creativa, que te ofrece nuevas maneras de explotar las capacidades técnicas de la pantalla táctil; la mejor parte es que no necesariamente tendrás que estar cambiando la vista de una pantalla a otra, pues luego de algunos encuentros el modo de juego se volverá tan intuitivo que dibujarás los trazos de tus pases con suma naturalidad.



Rooney, uno de los jugadores más sobresalientes del mundo, pareja en el ataque del Manchester United con **Chicharito**, es de los arietes que engalanan la portada de este mes.

Wii™
Un nuevo giro a nuestro héroe Kirby
Kirby's Return to Dream Land™
Espéralo Pronto
TAMBIÉN EN ESPAñOL

RUNE FACTORY: TIDES OF DESTINY

Natsume nos entrega el último capítulo de esta popular serie en la que, una vez más, la vida nos dejará claro que ningún objetivo se cumple con pensarlo... se debe actuar.

Todos conocemos la serie **Harvest Moon**, tiene más de una década cosechando (nunca mejor dicho) éxitos, pero también es cierto que en momentos se sentía repetitivo, sólo variaba la manera como obtenías la granja que se debía cuidar, pero de ahí en adelante era básicamente lo mismo. Por ello hace ya unos cuantos años decidieron dar un giro a la trama y agregar varios elementos que combinaran la simulación con el género RPG, para lograr una trama más profunda que pudiera atraer nuevos jugadores. Si no nos creen, enseguida les comentaremos la historia.

Siempre debemos estar preparados para los retos

De la granja a la aventura de tu vida

En ocasiones, la monotonía no es tan mala como muchas personas creen, no representa aburrimiento, sino tranquilidad, calma; es una señal de que todo marcha como se debe, de que la vida está fluyendo de manera perfecta. Justamente como ocurría en **Fenith Island**, el hogar de nuestros héroes, **Aden** y **Sonja**, dos jóvenes que sin darse cuenta afrontarán un desafío del cual no sólo dependerá su felicidad, sino también la de todo su pueblo. Han sido afectados por un hechizo, ahora sus almas están en el mismo cuerpo. No queda tiempo para lamentarse, si quieren saber qué es lo que está pasando y librar una verdadera tragedia, tendrán que explorar cada zona de la isla e incluso ir más allá de sus fronteras para conocer la verdad detrás de estos hechos... Ah, además deben cuidar la granja para que tengan recursos, todo un reto.

JUGADORES 1

Compañía: **Natsume** / Desarrollador: **Natsume** / Categoría: **RPG**

GAMEPLAY 4½ · GRÁFICOS 4½ · SONIDO 4½ · DIFICULTAD 4½ · HISTORIA 4½

RANKING CN 8.0

Un misterio encierra tu alma

Como ya es común, debes recorrer varios pueblos y escenarios buscando pistas que te ayuden a continuar con tu camino, pero aquí lo interesante es que te encuentras con varios personajes que te ayudan a cumplir con tu misión. Entre ellos, uno muy especial de nombre **Ymir**, un gigante de piedra que, entre otras cosas, es capaz de mover grandes cantidades de terreno para transportarte rápidamente... Sí, en pocas palabras, levantará la tierra por ti y tu misión.

El *gameplay* se asemeja al visto en la serie **Tales** de Namco, es decir, no vamos a jugar por turnos, esperando que el enemigo nos ataque mientras lo único que podemos hacer es mirar; entraremos en acción atacando con libertad de movimiento, mientras vemos en todo momento el HP restante de los enemigos y de nuestros protagonistas, lo que nos permite analizar la situación y desarrollar un plan de ataque.

En lo que respecta a los gráficos, se nota que es un juego en el que ya se explota al máximo el poder de Wii, no sólo por las texturas o la inmensidad de los escenarios, sino también por las expresiones de los personajes que vas a conocer, son tan reales que llega un momento en el que piensas que estás viendo alguna animación. Y ni qué decir de la música, es hermosa, cada melodía que escuchas quedará en tu mente debido al momento de la historia en que aparece. Maravilloso, esa es la palabra que lo describe.

Para 2008 **Rune Factory** dio el salto a Wii en lo que sería el tercer capítulo de la franquicia: **Frontier**, que fue un deleite para los poseedores de la consola y la entrega que marcaría la pauta para futuras adaptaciones gracias a su gran argumento.

Esta entrega promete ser la más completa de todas, los programadores han aprendido de obra pasadas y han mejorado cada aspecto.

El primer juego de esta saga apareció en 2006 para NDS, su título fue **Rune Factory: A Fantasy Harvest Moon**, todo un suceso. El *gameplay* que lograron, gracias a la pantalla táctil del sistema, lo volvió un clásico de la plataforma.

¿Sabías que...?

1.- Aunque actualmente se encuentran disponibles varios simuladores de granja para teléfonos celulares y algunos hasta para redes sociales, ninguno tiene los elementos para desplazar del trono a **Harvest Moon**.

2.- Además de la serie **Harvest Moon**, Natsume ha participado en otros desarrollos, como lo son **Pocky & Rocky 2**, **Lufia II**, **Casper** y **River King**, entre otros.

3.- El punto débil de la serie siempre ha sido el juego en línea, pero esperamos que en las próximas consolas de Nintendo los programadores exploten esta cualidad como lo ha hecho Nintendo con la seire **Animal Crossing**, por ejemplo.

Siembra hoy para... pelear mañana

Si buscabas un gran juego para tu Wii en estos meses finales del año, además de **TLOZ: Skyward Sword**, **Rune Factory: Tides of Destiny** levanta la mano como una opción seria a considerar. Natsume nos deja claro que puede realizar grandes obras, no nos extrañaría que en poco tiempo estuviera a la par de **Tales** o **Final Fantasy**.

RANKINGS

Master:

Muchos dicen que además de **Zelda** ya no hay mucho para Wii, pero creo que no es así. **Rune Factory** es una prueba de ello, un título para jugadores tradicionales que te mantiene ocupado por mucho tiempo, no sólo por su misteriosa historia, sino también por su mecánica de juego que te obliga a estar probando nuevas técnicas para salir adelante en los combates. Un juego que bien podría haber desarrollado **Square Enix** por su profundidad y *gameplay*. Simplemente, debes conocerlo, disfrutarlo y vivirlo, por lo menos hasta que aparezcan otras obras, como el ya anunciado **Dragon Quest X**, que esperemos aparezca en nuestro continente el siguiente año.

Crow:

De inicio, me agradó bastante el entorno gráfico que Natsume consiguió para la realización de esta edición, así como el diseño de los personajes e incluso la musicalización. En general, se trata de un título equilibrado en *gameplay*, cuya historia describe la aventura de dos jóvenes (**Aden** y **Sonja**) que se embarcarán en la misión más importante de sus vidas para enfrentar a una bestia llamada **Ymir**. Se trata de una lucha contra terribles peligros que también se ve complementada por la actividad en granja para combinar dos estilos de juego, la simulación y el RPG. El juego estará disponible desde el 27 de septiembre de 2011.

Panteón:

La verdad, no puedo dejar de pensar en que esta serie pudo haber sido otro juego y no uno alterno de **Harvest Moon**, lo que me hace sentirme incómodo aún inconscientemente al jugarlo. En términos generales, puedo recomendarlo por su calidad, pero creo que ya están exagerando los *spin-offs* de esta franquicia, la cual ya está sobreexprimida a más no poder. Si eres fan, no te lo puedes perder, y si no, yo compraría cualquier otro juego. Para explicarme más fácilmente les diré que **Rune Factory** es a **Harvest Moon** lo que **Chronicles** a **Final Fantasy**. Simplemente, si eres fan de los RPG, lo vas a disfrutar; de lo contrario, mejor piénsalo dos veces.

SHIN MEGAMI TENSEI: DEVIL SURVIVOR OVERCLOCKED

En ocasiones sólo se puede combatir fuego con fuego... ¿estás listo?

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB
Violencia fantástica, lenguaje moderado, sangre moderada.

© 2011 Atlus

Todos los días tenemos una oportunidad de cambiar el destino, de modificar los hechos y acciones que no nos agradan. Tal vez no sea fácil, pero al triunfar nos damos cuenta de que podemos cambiar el mundo.

Devil Survivor es una de las grandes joyas que podemos encontrar en Nintendo DS, un título al más puro estilo japonés, como hacía tiempo no se veía, que conquistó de forma inmediata a todo mundo; Atlus había creado un nuevo clásico. Por tal motivo, los desarrolladores decidieron hacer un *remake* de esta obra para Nintendo 3DS, aprovechando las nuevas capacidades técnicas para ayudar a que la historia sea mucho más intensa que la original.

Una semana antes de que el tiempo se agote

El argumento es excelente, Tokyo ha sido invadido por demonios, la ciudad está en cuarentena, nadie puede entrar o salir de la zona afectada, por lo que ahora la responsabilidad de regresar todo a la normalidad recae en tres jóvenes, cada uno con habilidades esenciales, siendo una de las más importantes el conocimiento para hackear computadoras... Ahora bien, ya sabemos que la ciudad está repleta de demonios, ¿cómo les harán frente estos improvisados héroes? Pues con otros demonios, simple pero eficaz. El cómo estos seres deciden apoyar la causa de estos jóvenes dejamos que ustedes lo descubran.

Atlus ha demostrado que tiene lo necesario para ser un licenciatario élite, tiene grandes sagas que sin problemas pueden competir o incluso superar a otros RPG ya de tradición en el mercado. **Devil Survivor** para Nintendo DS, en 2009, fue una prueba de ello, aunque lo valioso es que no ha perdido esa fuerza en estos años, al contrario.

JUGADORES 1

Compañía: **Atlus** / Desarrollador: **Atlus** / Categoría: **RPG**

RANKING EN 8.0

Directo a la victoria

Estamos ante un RPG estratégico sumamente completo, no se trata solamente de golpear al rival hasta que sus puntos de vida lleguen a cero. Será muy importante cómo lo consigamos: factores como la experiencia, ubicación de los personajes además de sus tipos de ataques, determinarán el camino que tomarán los encuentros. Si has jugado títulos como **Ogre Battle** o **Final Fantasy Tactics** puedes darte una idea de lo que encontrarás. De no ser así, imagina que estás jugando ajedrez, tienes que acomodar tus piezas en lugares estratégicos para que no sufran daño del oponente y puedas atacar con todo tu poder.

Pasemos ahora al aspecto técnico, el cual, como era una obligación en un *remake*, ha mejorado considerablemente. Por principio de cuentas tenemos los efectos visuales, una mejor definición en los escenarios del juego y en las animaciones de los personajes cuando se encuentran hablando. Sí, hablando, ésa es otra de las ventajas en esta versión, tanto enemigos como protagonistas tienen voces. Un trabajo que, debemos decir, quedó perfecto; los actores imprimen el dramatismo necesario en cada diálogo logrando que sea un deleite y no un suplicio seguir las conversaciones.

Si lo anterior no fuera suficiente problema, el protagonista puede ver el tiempo de vida que queda a las personas (no, no hizo ningún pacto con algún **Shinigami** famoso), y descubre que a él le restan siete días... o sea, que tiene una semana para acabar con los demonios.

El personaje principal no tiene nombre, al igual que pasa en muchos RPG. Se le conoce sólo como "hero" (héroe), ya que tú le das el nombre que desees para identificarte más con él. En cuanto al resto de la plantilla, sí tienen nombres establecidos; este tipo de detalles son los que se agradecen en obras de esta magnitud.

La doble pantalla tiene una gran función en este juego.

La esperanza se mantiene hasta el último segundo

Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked representa no sólo un *remake* de un juego perfecto, sino también ratifica el compromiso de Atlus con Nintendo y los videojugadores. Están dejando todo puesto para que **Devil Survivor** sea una serie grande, tanta confianza tienen en ella que la segunda parte, de la cual te hablaremos en su momento, saldrá para Nintendo DS. No importa si jugaste la primera versión, esta nueva te dejará sorprendido, y ni qué decir si es tu primer contacto con **Devil Survivor**, te volverás fan.

¿Sabías que...?

1.- Atlus comenzó su camino a mitad de 1991. Sus primeros trabajos de renombre los vimos en el Nintendo 64 con títulos como **Snowboard Kids**, que dejaban ver el futuro que esperaba a la compañía.

2.- Entre sus títulos más destacados en años recientes tenemos **Luminous Arc** y **Trauma Center**, dos joyas que hemos podido disfrutar en exclusiva para consolas de Nintendo.

3.- Actualmente, millones de jugadores en todo el mundo esperan con ansias proyectos grandes que han aparecido en otras plataformas, pero aprovechando el *hardware* de Nintendo, como la serie **Persona** o **Catherine**.

RANKINGS

Master:

No tengo dudas, **Devil Survivor** es un auténtico juegazo que te va a gustar a pesar de que jamás hayas jugado un RPG. Su historia está tan bien desarrollada que no querrás despegarte del Nintendo 3DS, el cual debo decir ha sido correctamente aprovechado, no tanto en el efecto 3D, que si bien es bueno, el verdadero logro ha sido la inclusión de voces a los personajes. Es momento de apoyar este tipo de franquicias, tienen todo el potencial para ser legendarias, incluso llegar a la nueva generación de Nintendo, el WiiU, pero por lo pronto tenemos que esperar a ver qué ocurre. Mientras, disfrutemos de esta sensacional obra de arte que en esta nueva versión es sensacional en todo sentido.

Crow:

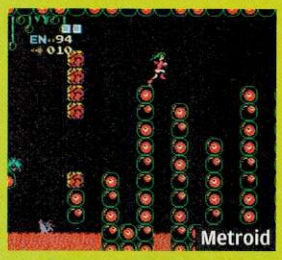
Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overlocked es una adaptación a Nintendo 3DS de la versión original que saliera para la generación anterior de portátiles. Además de mantener la interesante historia y peculiar modo de juego, ahora se han mejorado notablemente los efectos visuales, también los auditivos, pues se integraron voces que acompañan los diálogos entre personajes. El argumento nos transporta a un mundo que ha sido atacado por demonios, mismos que sentenciaron a siete días la existencia de la humanidad; por ello, deberás enfrentarlos con todo el poder de tus aliados para evitar que el caos reine en la ciudad.

Panteón:

¡Konichiwa tomodachi! Qué dijeron, Panteón ya se volvió fan del anime, ¿verdad? ¡Para nada! Como siempre, mi objetiva opinión dicta que este juego es bueno, pero obviamente su principal atractivo es que tiene monitos con ojos grandes y cabello de piquitos, así que si la animación japonesa no es para ti un condicionante de calidad (lo cual es cierto), notarás que aunque **Devil Survivor** se juega bien, no compite contra franquicias en donde el *gameplay* lo es todo. Mi aseveración se comprueba en el hecho de que este juego es sólo una actualización del de NDS, pero aprovechando las capacidades del sistema para hacerlo más llamativo para los fans del anime.

METROID 25 AÑOS

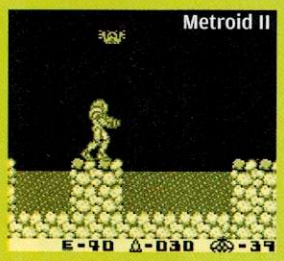
El universo siempre estará lleno de peligros, de criaturas extrañas, de naves abandonadas, amenazas desconocidas... pero también estará **Samus Aran** para protegerlo, para mantener la paz y seguridad de la humanidad... como desde hace 25 años.


Metroid

Metroid II

Super Metroid

Metroid


Metroid II

Super Metroid

Metroid Fusion

Metroid Fusion

Metroid Zero Mission

Metroid Zero Mission

En sistemas portátiles tuvimos **Metroid Fusion** y **Metroid: Zero Mision** para Game Boy Advance, mientras que para Nintendo DS disfrutamos de **Metroid Prime: Hunters**. Todos estos juegos resolvían dudas respecto de la línea temporal de la serie, lo que permitió que nuevos fans se sumaran al concepto.

El nacimiento de una heroína

Actualmente, aparecen nuevas series de videojuego cada mes, prácticamente cada semana, pero no logran colocarse ni un solo año vigentes, por diferentes motivos quedan olvidadas en el tiempo. Pocas son las sagas que logran mantenerse en el mercado, pero más importante aún en el gusto y corazón de los videojugadores, como es el caso de **Metroid**, que en 2011 cumple 25 años, un cuarto de siglo en el que nos ha regalado emociones fantásticas.

No podemos hablar de **Metroid** sin mencionar a su creador y uno de los pilares de Nintendo a mediados de los ochenta. Nos referimos al gran Gunpei Yokoi, quien además de que diseñó el famoso Game Boy, también se encargó de esta serie de acción para Nintendo. Esperaban hacer algo único, que no se hubiera visto antes, ya que los títulos en *side scroll* abundaban, por lo que decidieron dar un giro al *gameplay* tradicional y ofrecer laberintos que intensificaran la acción y un sentimiento de tensión.

Gunpei Yokoi también tuvo a su cargo la realización de otra consola de Nintendo, el Virtual Boy, que pese a sus grandes capacidades técnicas fracasó debido a la falta de apoyo de las licencias, una verdadera lástima. Por desgracia, Yokoi no pudo intervenir en otros procesos ya que perdió la vida en un accidente automovilístico en 1997, una de las pérdidas más grandes que ha tenido la industria del videojuego, un auténtico genio.

En el primer juego de la serie, que por cierto ha sido uno de los más complicados, debíamos explorar un planeta que había sido invadido por un parásito espacial conocido como **Metroid**. Estas criaturas absorben la energía de los seres vivos hasta volverlos polvo, de ahí que sean tan peligrosas y representen un riesgo para la vida en el universo.

Tras recorrer varias áreas, enfrentabas al final a **Mother Brain**; una batalla grandiosa tras la cual debías escapar antes de que el planeta estallara. Después de tal hazaña se descubre el rostro del personaje que controlaste tras varios niveles, se trata ni más ni menos que de una mujer, la bella **Samus Aran**, una nueva leyenda había comenzado. Tenemos que recordar que por aquellos años era sumamente difícil ver a una chica protagonizando un videojuego, ahora es de lo más normal pero en su tiempo, para el NES, representó todo un reto.

Con el paso de los años hemos podido conocer más del pasado de **Samus Aran**, lo que nos permite identificarnos con ella.

© Nintendo

La consolidación en la industria

El primer título había sido no solo un éxito, sino también un fenómeno, imponía un estilo de juego distinto y, por lo tanto, la tendencia debía mantenerse en las secuelas. La primera de ellas fue **Metroid 2** para Game Boy, sin duda uno de los mejores juegos que se podían encontrar para la consola, con una historia sobresaliente... Pero la verdadera consagración ocurrió en 1994, para Super Nintendo, con una obra que se volvió todo un parteaguas, nos referimos a **Super Metroid**.

No se puede negar, el Super Nintendo ha sido una de la consolas más exitosas de todos los tiempos. Su catálogo es simplemente envidiable, contiene joyas como **Chrono Trigger**, **Street Fighter II** y, claro está, **Super Metroid**, obra que en su momento se consideró no como el mejor de la plataforma, sino de todos los tiempos; tanto su argumento como el *gameplay* fueron espectaculares.

La emotividad era el elemento principal de este juego, **Samus** llega nuevamente con el enemigo final, con **Mother Brain**, quien no está dispuesta a perder una vez más contra la misma chica, así que usa todo su poder, está a un golpe de acabar con **Aran**, pero justo en ese momento aparece un **Metroid**... Pero no cualquiera, se trata del **Metroid** bebé que **Samus** rescata en su primera misión; ve en ella a una madre, por eso sin pensarlo dos veces, se lanza sobre **Samus** para protegerla del impacto y, al mismo tiempo, cederle su energía. Desafortunadamente, no resiste los ataques posteriores y muere, pero ayudó a nuestra heroína a tener una ultima oportunidad, quien no permitiría que su muerte fuera en vano, para eliminar a **Mother Brain**.

Una larga espera por el resurgimiento

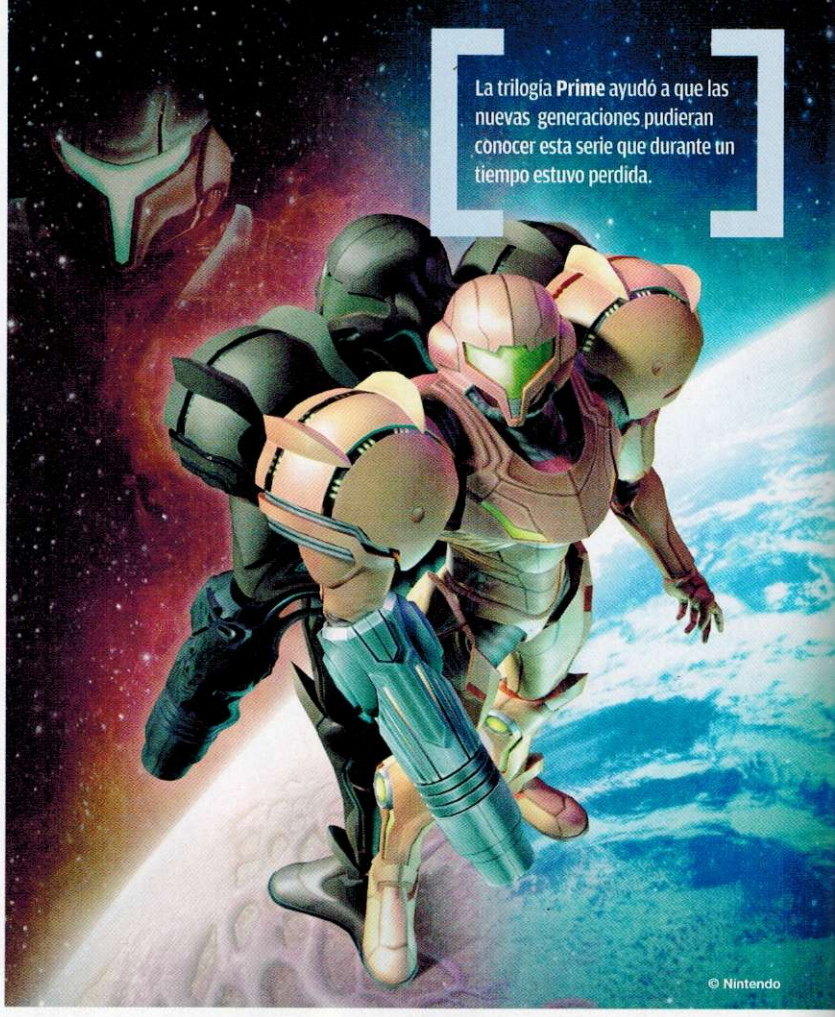
Después de **Super Metroid** llegó el Nintendo 64, y todos soñábamos con volver a ver a **Samus** en esta consola, pero por motivos raros esto jamás ocurrió. En el único título en el que pudimos ver a **Aran** en acción fue en **Smash Bros.**, lo que representó para muchos una esperanza, pero insistimos, nunca tuvimos **Metroid** en N64, fue una larga espera que se alargó durante nueve años.

Pasó una generación, se presentaba el Nintendo GameCube con un video de varios juegos que llegarían a la consola. Todos provocaron aplausos por parte de los presentes, pero el que hizo saltar eufóricos a todos de sus lugares fue el fragmento donde se ve a **Samus** saliendo de uno de los famosos túneles de la saga, mientras el pasillo se llenaba de enemigos, sólo unos segundos pero suficiente para que el público se volviera loco.

A partir de ese momento, miles de rumores comenzaron a aparecer sobre el argumento, pero nada se comparaba con lo que Nintendo nos preparaba con esta serie. Para empezar, el equipo desarrollador sería Retro Studios, un pequeño estudio con nula experiencia (pero gran talento y creatividad). La segunda sorpresa iba con relación al género al que pertenecería el juego, pasaba de la acción a ser un First Person Adventure.

No vamos a mentir, todo mundo tenía dudas respecto de los desarrolladores y el nuevo estilo, pero nosotros sabíamos que Nintendo era consciente de la responsabilidad que tenían con **Metroid**, por lo que la entrega debía ser asombrosa sin importar lo que ocurriera. El resultado fue **Metroid Prime** para Nintendo GameCube en 2003, una obra maestra que de inmediato se colocaba en los mejores juegos de la década.

Tuvo dos secuelas, **Metroid Prime: Echoes** y **Metroid Prime: Corruption**, este último representaba el final de la etapa **Prime**, además de que fue desarrollado para Wii. Quien haya jugado estas obras debe estar de acuerdo con nosotros en que son magníficas, nos llevaron al universo de **Metroid** como pocas veces; realmente sentíamos que estábamos explorando planetas desconocidos, pero lo más importante es que conocíamos más del pasado de **Samus**. Por otro lado, el *gameplay* era perfecto, no se trataba de disparar a cada paso como en un FPS, aquí la exploración era vital, y ni qué decir de las batallas finales, memorables. Seguramente el enfrentamiento con **Ridley** en el primer **Metroid Prime** aún vive en la mente de varios jugadores como uno de los momentos más emocionantes de la serie, un enemigo tan mítico en 3D volando sobre nosotros... Es algo que le debemos a Retro Studios, dieron vida a un mundo, a un universo entero.



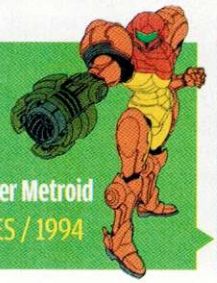
La trilogía **Prime** ayudó a que las nuevas generaciones pudieran conocer esta serie que durante un tiempo estuvo perdida.

© Nintendo

Fue una gran sorpresa que la consola portátil de doble pantalla, el Nintendo DS, debutara con un demo de **Metroid Prime Hunters**. Jamás había pasado algo parecido en la historia de Nintendo.

Metroid
NES / 1986

Metroid II: Return of Samus
GB / 1991



Super Metroid
SNES / 1994

Metroid Fusion
GBA / 2002

Metroid Prime
Wii / 2002

Metroid Prime

Metroid Prime 2: Echoes

Metroid Prime 3: Corruption

Metroid Prime Hunters

Metroid: Other M

Evolucionar es el único camino

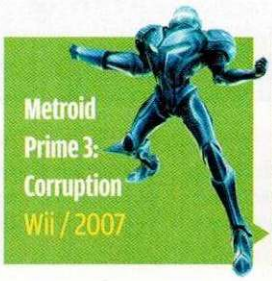
Hace tan sólo un año se dio otro de los grandes cambios en la saga, apareció **Metroid: Other M**, capítulo desarrollado por el Team Ninja y Nintendo. En esta última adaptación se tuvieron dos cambios fundamentales. El primero es que la vista en primera persona pasaba a segundo término, sólo se usaba en ciertos momentos para disparar de manera precisa, o bien para explorar la zona. La mayoría del tiempo se contaba con una amplia, que cambiaba el ángulo dependiendo de la situación.

El segundo es la historia, que se acentúa como en ningún otro capítulo, comenzando porque ahora se nos relata cómo transcurrió la juventud de **Samus** junto a uno de sus principales tutores, **Adam Malkovich**. Es uno de los títulos más fuertes de Wii que no puedes perderte, ojalá que esta mancuerna que han realizado entre Nintendo y Team Ninja aún nos regale otras obras igual de impecables.

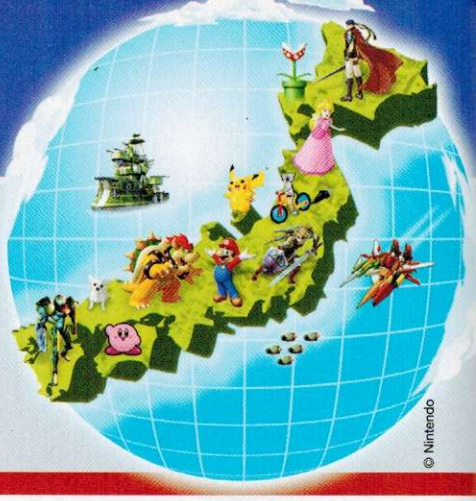
Para festejar el 25 aniversario de **Metroid**, Nintendo regalará a finales de año a todos los que formen parte del programa Ambassador la descarga sin costo de **Metroid Fusion** para Nintendo 3DS. Cabe mencionar que hasta ahora no habrá otra manera de adquirir este título, así que los embajadores pueden sentirse orgullosos de poseer esta pieza de colección.

El universo puede estar tranquilo

La serie **Metroid** ha tenido varios cambios, pero en ninguno de ellos ha traicionado su esencia de exploración; al contrario, se apega a ella para ofrecernos capítulos memorables que han acompañado nuestra vida por 25 años. En este momento no se sabe cuál será el futuro de la franquicia, si seguirá Team Ninja involucrado en las secuelas o si otro estudio tomará el reto. Lo único cierto es que **Samus Aran** aún tiene muchas aventuras que contarnos, que viviremos a través de sus ojos; así que por el momento sólo nos queda esperar su regreso, ya sea en Nintendo 3DS o WiiU. De cualquier modo, siempre estaremos pendientes.



UN VISTAZO A JAPÓN



¿Cómo están?, ¿ya pudieron disfrutar de **Dragon Ball Kai**? En esta ocasión les vamos a platicar de otra gran obra del mundo del anime, que tal vez no muchos conozcan. Nos referimos a **Nana**, una serie que, aunque de primera vista pareciera estar enfocada al público femenino, no es así, la puede disfrutar cualquier persona que guste de un buen anime como lo es **Nana**. De ser un manga que se pensaba no tendría mucho éxito, se ha colocado como una de las obras más destacadas de los últimos años en Japón, tanto así que ha aparecido en muchos países en todo el mundo logrando que, quien la vea, quede encantado con su magia, historia y personajes.

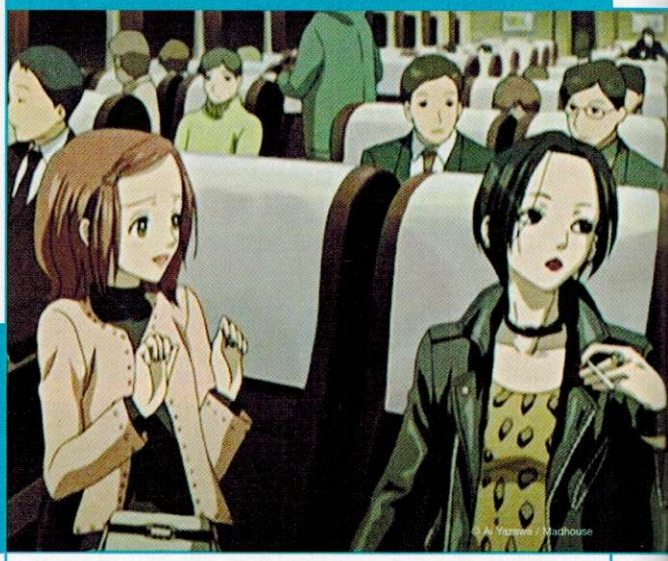
Nana

Del papel a la pantalla

Nana fue creado por Ai Yazawa, comenzó en manga en el año 2000 en la revista Cookie, y fue hasta 2006 que el estudio Madhouse (famoso por la gran adaptación de **Death Note**) apostó por llevarlo al anime... No se equivocaron es un historia por demás emotiva y fantástica que a más de uno le ha cambiado la vida. Pero, bueno, ¿cuál es la trama de la serie? Aquí nos olvidaremos de robots, ninjas y ese tipo de cuestiones, aquí todo está apegado a situaciones de la vida rea, lo que la vuelve más accesible.

En este anime conoceremos a una chica de nombre **Nana Komatsu**, una chica de 20 años cuya vida ha sido muy sencilla, siempre ha sido mimada y consentida por sus padres, por lo que ve todo color rosa. Las dificultades para ella no existen, su único sueño es viajar a Tokio para vivir con **Shouji**, su novio. Después de mucho tiempo, logra reunir dinero suficiente para ir a la capital de Japón, lo cual hará en tren; es seguro y rápido... al menos eso parecía al inicio.

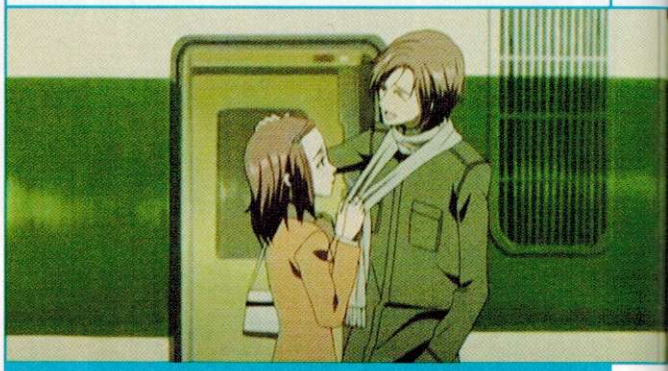
El anime consta de 47 capítulos en los que se desarrolla de manera por demás excelsa la historia que se conoció en el manga. El único punto negativo es que la trama queda inconclusa, no se le da un verdadero final; las razones las veremos adelante.



Un encuentro inesperado

Mientras **Nana** busca lugar en el tren para comenzar a dar forma a su sueño, se topa con una chica de aspecto rudo, desenfadado, como una estrella de rock. Después de admirarla por unos segundos, un brusco movimiento del tren la obliga a sentarse a su lado; como es natural cuando dos mujeres se reúnen, la plática no podía quedar atrás, así que comienzan a platicar sobre los motivos que las llevan a Tokio. En ese momento, **Nana** pide un par de bebidas para brindar por su novio, pero la misteriosa chica le dice que no lo conoce, que no puede brindar por él, que mejor lo hagan por haberse encontrado, por tener la misma edad y por compartir el nombre... así es, el nombre de la chica del tren también es **Nana**, **Nana Osaki**. El tren tuvo muchas paradas inesperadas debido a la tormenta de nieve que esa noche caía sobre la ciudad, por lo que **Nana Komatsu** enteró a **Osaki** de prácticamente toda su vida. Al llegar a la estación de Tokio, **Shouji** esperaba por su novia, quien sale corriendo para abrazarlo por primera vez en mucho tiempo; su emoción fue tal que se olvidó por completo de su nueva amiga, al intentar buscarla ya no logra verla, se ha perdido entre la multitud y piensa que ahí terminaría su historia con ella.

Hey Nana... ¿aún recuerdas el día en que nos conocimos?



La música de la serie es muy buena, tanto así que se han hecho conciertos en Japón pensados para los fans de esta serie, donde la estrella principal ha sido Anna Tsuchiya, cantante del tema principal, **Rose**, en el que se logra transmitir de manera clara todo lo que encierra la animación. Si tienes la oportunidad de conseguir uno de sus discos, no lo dudes, te aseguramos que te van a encantar y formarán parte de tus favoritos.

En todo momento queda de manifiesto la actitud infantil y hasta cierto punto irresponsable de **Nana Komatsu**, pero su vida tomaría un curso totalmente distinto del que ella pensaba cuando conoce a su amiga, **Nana Osaki**, quien le enseña el valor de la amistad.

El enfrentamiento a la vida

Las primeras noches con su novio son muy divertidas, pero **Nana** comienza a volverse un problema en la vida de **Shouji**, no porque en ese momento no sienta algo por ella, sino porque no aporta nada a su casa, así que le pide que busque un trabajo para que pueda vivir en su propio departamento... Obviamente, estas palabras pegaron en lo más profundo del corazón de **Nana**, pero sin hacer una tragedia decide salir y buscar empleo para alquilar alguna habitación, aunque se da cuenta que la situación no es tan sencilla como pensaba, le cuesta demasiado trabajo.

Después de algunos días en los que se da cuenta de que la vida no es nada fácil, encuentra un lugar para vivir, un departamento enorme a muy buen precio. Prácticamente está por firmar su contrato, cuando se da cuenta de que al mismo tiempo le muestran el lugar a otra persona... sí, a **Nana Osaki**. **Komatsu** de inmediato se alegra y corre para abrazarla, pero sólo recibe un frío "¿quién eres tú?", se le rompe el corazón pero de inmediato **Nana** le dice que es una broma, que claro que la recuerda.

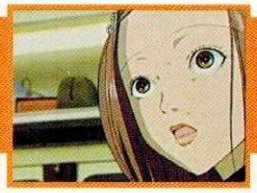
Shouji no es el primer novio de **Nana**, pero sí con quien más ha durado. **Komatsu** sufre para mantener una relación, sobre todo porque siempre se enamora de la primera persona que se encuentra en su vida, lo que le ha traido infinidad de complicaciones.

Ahora sí viene la verdadera pelea, ¿quién se queda con el departamento? Ambas lo desean y ninguna quiere ceder, parece que será un día muy largo cuando uno de los encargados de mostrar las habitaciones les sugiere que lo renten entre las dos. El sitio es amplio, además de que el pago se reduciría a la mitad... ambas aceptan, sin saberlo comienza una etapa en su vida que jamas olvidarán.

Todo parece marchar bien, **Nana Komatsu** comienza a llevarse mejor con su novio, al menos eso es lo que ella piensa, pero el destino le tenía preparada una mala jugada. **Shouji** la engañaría, la dejaría por otra chica; para **Nana** esto fue un golpe muy fuerte, pero al mismo tiempo el comienzo de una nueva actitud, de una realidad a la que se tendrá que adaptar si es que desea olvidar su doloroso pasado. Por primera vez se enfrentaría a la vida tal cual es, cruel y en ciertos casos despiadada... aunque siempre dando una nueva oportunidad para crecer y salir de los problemas.

Abordamos camiones, trenes y taxis a diario, ¿son estos lugares indicados para conocer una verdadera amiga o amigo? Al parecer, todo depende de la suerte, justo como ocurre con la historia de **Nana Komatsu** y **Nana Osaki**.

© Ai Yazawa / Madhouse



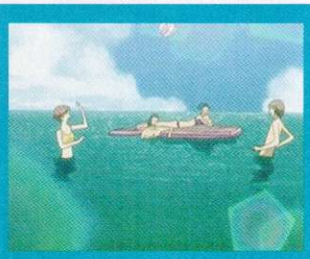
En la serie aparecen también otros personajes, amigos de **Nana** y compañía, sus amigos, que juegan un papel importante en la historia ya que dan consejos a los protagonistas de todas las situaciones que viven, en ocasiones malos, en otras buenos, pero todo eso es parte de la vida, parte del crecimiento que todas pas personas debemos pasar; aprendiendo de nuestros errores para no cometerlos nunca más.

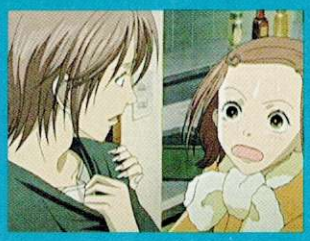
La fortaleza de la amistad lo es todo

Conforme avanza la historia y estas dos jovencitas se conocen mejor, surge un gran vínculo de amistad entre ellas. Al mismo tiempo, nosotros, como espectadores de sus vidas, nos damos cuenta de lo difícil que en ocasiones son los retos que se nos presentan, pero que siempre debemos poner todo nuestro empeño para dejar los problemas atrás, siendo todo más sencillo si se cuenta con una verdadera amistad.

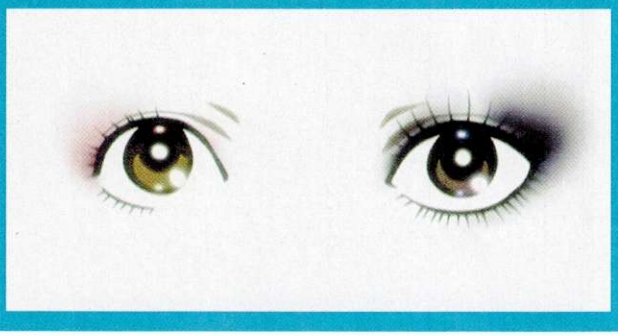
Cuando Nana Osaki se da cuenta de que su compañera es demasiado ingenua, que siempre necesita de otra persona para salir adelante, le dice que parece un cachorrito. Por lo tanto, decide llamarla "Hachi", en honor a "Hachiko", un perro muy famoso en Japón del cual ya te contamos su historia en esta misma sección hace algunos meses.

Como ya comentamos, la historia de **Nana** aún no termina, el manga sigue vendiéndose en Japón, pero debido a una enfermedad, Ai Yazawa no ha podido completar su historia. Se dice que ya trabaja en los nuevos capítulos, pero esto no se ha confirmado, aunque más que ver terminado el argumento de **Nana**, esperamos una pronta recuperación para esta gran mangaka.

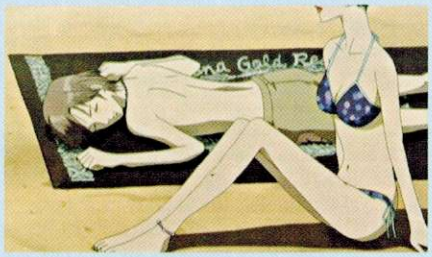




No existe un solo capítulo en el que no aparezca un elemento que nos deje meditando; de hecho, todos los finales son bastante nostálgicos, por lo que te recomendamos tener a la mano tus pañuelos desechables. Créenos, los vas a utilizar.



Quizás una de las enseñanzas que mejor describe **Nana** es el hecho de disfrutar de cada etapa de la vida. No importa qué ocurra, cada una de ellas es única; no podemos vivir en el pasado, por lo que siempre tenemos que evolucionar.



© Ai Yazawa / Madhouse

Buscando un final feliz

Nana es una obra como pocas en el anime, capaz de cautivar a todo tipo de público, y no nos referimos a los que gustan de distintos géneros de animación, sino incluso a quien no ha visto un solo anime en su vida. Prueba de ello es que se han realizado dos películas Live Action que relatan la historia de **Komatsu** y **Osaki**. Esperamos que te haya agradado el tema que seleccionamos en esta ocasión, **Nana** es un gran anime que esperemos pronto se transmita en nuestro país. Si tienes sugerencias para esta sección, no dudes en mandarlas por correo electrónico a la dirección de la revista, nos leemos pronto.

Nana pertenece a un género que históricamente no ha tenido mucho éxito entre el público masculino, que por lo general busca series con acción. Por eso precisamente ha resultado especial ya que, contrario a lo que se pensaría, son muchos los hombres de todas las edades que compran el manga o disfrutan del anime, lo que habla del excelente guión que el mangaka ha creado para esta obra, su obra maestra.

SQUARE ENIX.

NINTENDO DS™

© 2010, 2011 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. Nintendo DS logo is a trademark of Nintendo. © 2011 Nintendo. Visit us at www.nintendo.com

El Control de LOS PROFESIONALES

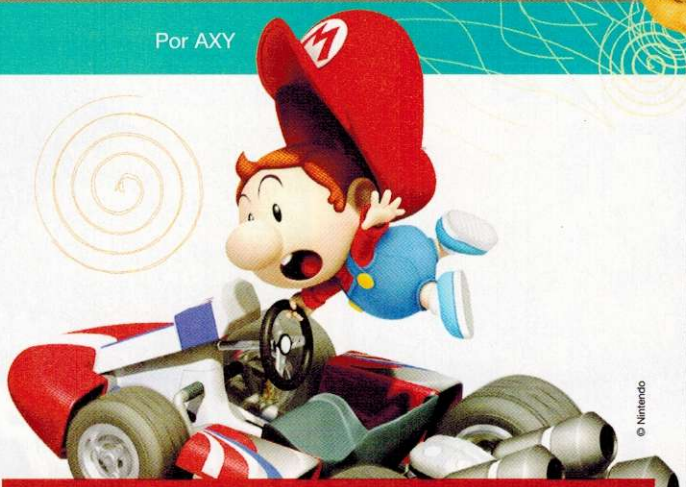
Por AXY

Una experiencia para aprender

¿Cómo han estado, cuatas y cuates? Yo muy bien, fíjense que el pasado fin de semana me quedé en casa y decidí retar en línea en varios juegos para pasar un buen rato. Durante ese rato me sucedieron varias cosas extrañas, divertidas y otras no tan agradables, más que nada porque me encontré con muchas trampas de personas que tienen todo menos actitud deportiva y honor al jugar. Quise hacer un artículo dedicado a ese día como una manera de dar recomendaciones a quienes gustan de jugar aprovechando la maravilla que es Internet y que han sufrido de la frustración de encontrarse con gente que no vale la pena ni mencionar. Así pues, como siempre, pónganse cómodos, porque vamos a empezar.

Preparando todo

La gran diferencia de retar en línea y hacerlo en casa con tus cuates es que es más difícil decir "espérenme, voy al baño"; de manera que tomando esto en cuenta, traté de dejar todo lo que tenía que hacer listo, pendientes, tareas y demás, para no ser interrumpido durante una partida. Chequé que mi conexión estuviera lista y preparé mis controles y mi botana para disfrutar del día.



© Nintendo

Mario Kart Wii

Decidí empezar con este genial juego para medir mis habilidades con las de los demás jugadores. En especial, me encanta esta serie porque no es importante siempre ganar, sino disfrutar lo bien hecho que está, la violencia que se suscita y las situaciones tan chuscas; nunca se puede saber quién terminará en primer lugar y quién en último (más cuando entra en acción una concha azul).

"Ma', ¿pus ora?"

Todo iba bien, elegí mi personaje, vehículo y me dispuse a competir. Después de la primera vuelta todo iba bien, peleaba contra un par de cuates para ver quién lideraba la competencia, cuando de pronto, antes de concluir la segunda vuelta, ¡apareció el mensaje de que ya habían pasado varios minutos desde que el primer lugar había alcanzado la meta! Después de la sorpresa deduje que esa persona había usado atajos malsanos y, por ende, nos dejó atrás en lo que nosotros dábamos la primera vuelta. Me molestó esta falta de honor y decidí volver a entrar, pero con otros jugadores.

Ya no está el "*snaking*" ¡pero los atajos son brutales!

Nuevos retadores

Una vez que entré a otra carrera, por fortuna pude competir contra algunos amigos que sí respetan, y la reta se puso muy buena. Las conchas volaron, los premios falsos reclamaron varias víctimas y toda la diversión fue completa; no importaba quién ganaba o quién perdía, simplemente se trataba de pasar un buen rato. Curiosamente, notamos que uno de los competidores se quedó detenido en medio de la pista; de inmediato, imaginé que había tenido que dejar su control por alguna razón, pero olvidando un poco la compostura ¡fue muy gracioso que todos los que pasábamos por ahí lo golpeábamos con el poder que tuviéramos!

Super Smash Bros. Brawl

Después de pasar un rato (o más bien, unas horas) compitiendo en **Mario Kart Wii**, opté por cambiar de género y cambié el disco por el de **Brawl**, listo para entrar a los guamazos en línea. Por si se lo preguntaban, en ambos casos utilicé mi control de Nintendo GameCube, porque lo siento más cómodo que el Remote y el *Nunchuk*.

Éste es uno de los mejores juegos *online*.

Todo bien...

Afortunadamente, en este juego tan divertido no se ven muchas de las suciedades y trampas que son tan comunes en otros *multiplayer*. Las retas son más desafiantes y es la habilidad la que sale a flote; especialmente, desde que hubo un balance entre personajes, puesto que en la versión **Melee** siento que había mucha descompensación entre las características de los peleadores. Pasé un par de horas retando con varias personas y pude ver cómo siempre es bueno jugar con mucha gente, pues así no estarás prediciendo los movimientos de un familiar o amigo con quien siempre retas y ya conoces sus técnicas.

© Nintendo

Las retas se ponen buenas en el **Brawl**, ¡garantizado!

¡Así serán buenos!

Lo único malo fue que, en ocasiones, al ver que la balanza se inclinaba hacia un jugador, los demás le echaban montón para sacarlo y quedarse jugando ellos solos. Esto no me agradó en absoluto, por lo que me dediqué específicamente a defender a quien estuviera en esta situación, y pronto se formaron alianzas y equipos. ¡Qué divertido es cuando la adversidad se torna en algo mejor!, claro que después de un rato me dieron ganas de pasar a otro tipo de peleas, y tras tomar un refrigerio bien balanceado prendí mi Nintendo 3DS.

Pocos son los juegos en los que puedes retar sin que hagan trampas.

Super Street Fighter IV: 3D Edition

La idea de retar contra una sola persona en uno de los mejores juegos de pelea jamás creados es difícil de resistir. Comencé buscando a mis amigos en línea, pero no había nadie, así que para evitarme complicaciones abrí el modo de pelea rápida y me preparé a medir mis técnicas contra las de cualquier otro jugador que estuviera en línea en este singular título.

Lo difícil no es ganar, sino encontrar buenos retadores.

Cazar, ocho de cada diez jugadores lo prefieren

Pocas veces juego en línea, y la verdad no había tenido oportunidad de hacerlo contra alguien más, así que no me imaginé las sorpresas que me aguardaban. El primer jugador que reté eligió a **Guile**, y por su nivel de PP pensé que era un buen oponente, pero pronto comprendí que los PP no significan "Puntos de Honor"... ¡La legendaria técnica cazadora de lanzar *Sonic Booms* hasta que saltaras y te recibieran con una *Flash Kick*, que tan popular era en las Arcadias, farmacias y similares en los 90, regresó con venganza! Ahora es más sencilla de hacer gracias a los botones de la pantalla táctil, por lo cual -esperando una pelea limpia- fui presa fácil y caí en la jugada. Lo mismo se repitió con otro jugador que eligió a **Dhalsim**, pues a puros *Yoga Flame* débiles me trabó hasta ganarme a la mala...

Sin honor...

Después de recobrarme y recordar que midiendo a los oponentes es fácil darle la vuelta a sus técnicas tramposas, pude contrarrestar sus jugadas y ganar. Lamentablemente, me vi presa de una nueva técnica totalmente ajena al honor y respeto: justo cuando iba a asestar el golpe final, el oponente apagó su consola cortando la comunicación para no verse derrotado. En buena onda, ¿les importa más perder puntos y que los demás vean que no son honorables a aceptar la derrota con dignidad? No lo entiendo, en verdad. Otros más me retaron y pude notar que los peleadores favoritos para trabar, cazar y truquear son **E. Honda**, **Akuma**, **Guile**, **Dhalsim**, **Adon** y **Blanka**; cuando vean que eligen a estos personajes y que tienen gran nivel de PP, ¡aguas!

Retando con los cuates

Finalmente, decidí dejar descansar mis sistemas y esperé a que llegara la noche. Pude retar entonces con mis amigos y las cosas fueron muy distintas; obviamente, cuando conoces a la gente hay un respeto que no se tiene cuando es un desconocido el que está al otro lado. Por lo cual, sin dudar, prefiero aprovechar los juegos en línea para divertirme con mis amigos a distancia, y no tanto para hacerlo con alguien de quien no se sabe nada, especialmente sus mañas para jugar.

Conclusiones y consejos

Es una lástima que retar en línea se haya convertido en algo tan poco honorable. Existen muchísimas trampas en este tipo de juegos, que la verdad ni vale la pena mencionar, pero saqué varias conclusiones que espero les ayuden a disfrutar de esta genial forma de jugar, aunque se encuentren con malandrines poco honorables. Eviten enojarse, pues después de todo es un juego. Traten de jugar con sus amigos, así sabrán contra quién juegan. Aténganse a las consecuencias de jugar así, pues recuerden que cualquiera es valiente cuando no da la cara. Y, finalmente, eviten caer en su juego; si ven que los comienzan a trabar, simplemente respiren y piensen en que los que están mal son ellos. Nunca combatan una trampa con otra. Piénsenlo, nos leeremos en la próxima ocasión.

Centro de entrenamiento

¡Hola, entrenadoras y entrenadores! Espero que estén muy bien y que sigan practicando los combates con sus equipos **Pokémon** favoritos. Por mi parte, he estado revisando algunas cosas acerca del universo de los monstruos de bolsillo que me han llamado la atención, como los cómics, por ejemplo. Pero eso lo veremos en otra ocasión, pues he recibido una gran cantidad de correos y misivas en las que me preguntan de todo, pero una duda se ha distinguido de entre todas: muchos no entienden a qué se refiere cuando se habla de las generaciones **Pokémon**, así que voy a explicarles un poco acerca de esto y, de paso, veremos cómo ha evolucionado la serie y cómo se ha extendido. Preparen la botana, porque vamos a comenzar.

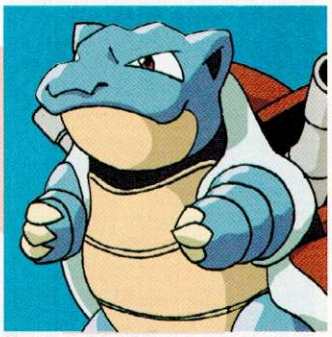
Generaciones Pokémon

Al igual que muchas series, **Pokémon** ha tenido varias secuelas, versiones y juegos alternos, pero más allá de sólo contar números, los títulos de **Pokémon** se pueden dividir en generaciones que marcan cambios notables, no sólo de sistema, sino también de género y *gameplay*. Vamos a ver las generaciones de esta saga para que tengamos una perspectiva más amplia de a qué se refieren dichos cambios. Ojo, no profundizaremos demasiado, para poderlas ver de manera concisa; la idea es que se entienda qué juegos forman parte de cada generación.

Primera generación

El origen de la franquicia fue en el GameBoy monocromático, cuando sólo había 150 **Pokémon** (posteriormente, se dio a conocer **Mew**). En esos días, el auge de la serie alcanzó proporciones insospechadas y, curiosamente, fue un RPG que obtuvo jugadores como ningún otro. Pronto la fama dio pauta a la creación de la serie de televisión de la cual se lanzó la primera versión especial: **Pokémon Yellow**; además, hubo más juegos de otros géneros, como la adaptación del popular **Tetris Attack**, en **Pokémon Puzzle League**, y el excelente **Pokémon Stadium**, en donde podíamos jugar en 3D con nuestros monstruos favoritos de las versiones de GB.

- Pokémon Red/Blue, GB
- Pokémon Yellow, GB
- Pokémon Stadium, N64
- Pokémon Snap, N64
- Pokémon Puzzle League, N64
- Hey You, Pikachu!, N64



Charizard y **Blastoise** adornaron las cajas de las versiones **Red** y **Blue**, respectivamente. No hay duda de que las primeras versiones fueron las mejores y las que más nostalgia transmiten.

© 1995-2011 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

Segunda generación

Pokémon vio varios cambios notables con la llegada de las versiones **Gold** y **Silver**, pues hubo nuevos monstruos, tipos y cosas adicionales, además de que salieron para GBC y fueron compatibles con el monocromático. También se dio la llegada de la adaptación del popular juego de cartas, **Pokémon Trading Card Game**, la incursión de una nueva versión especial (**Crystal**) y la segunda entrega de **Pokémon Stadium**, compatible con todas las versiones disponibles hasta esa fecha.

- Pokémon Gold/Silver, GBC
- Pokémon Crystal, GBC
- Pokémon Trading Card Game, GBC
- Pokémon Stadium 2, N64

Tercera generación

El salto al Game Boy Advance tuvo sus ventajas y desventajas, pues vimos nuevas versiones que fueron principalmente compatibles con los *remakes* de **Red** y **Blue**, también más **Pokémon** (dando un total de 386 especies) y otra versión especial. De igual manera, se exploraron nuevos horizontes con los juegos **Pokémon Mystery Dungeon**, **Trozei! Ranger** y muchos más que llegaron al Nintendo DS y al GameCube, aunque no todos fueron tan bien recibidos como **Pokémon XD; Gale of Darkness**, que se llevó fuertes -y merecidas- críticas.

- Pokémon Ruby/Sapphire, GBA
- Pokémon FireRed/LeafGreen, GBA
- Pokémon Emerald, GBA
- Pokémon Mystery Dungeon: Red Rescue Team, GBA
- Pokémon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team, NDS
- Pokémon Dash, NDS
- Pokémon Trozei!, NDS
- Pokémon Ranger, NDS
- Pokémon Colosseum, GCN
- Pokémon Box: Ruby and Sapphire, GCN
- Pokémon Channel, GCN
- Pokémon XD: Gale of Darkness, GCN

Cuarta generación

Para la siguiente generación hubo más **Pokémon**, nuevas versiones no sólo de la serie original, sino también de las alternas, como **Mystery Dungeon**. También la serie llegó al Wii, aprovechó las capacidades de jugar en línea del Nintendo DS y hubo *remakes* de **Gold** y **Silver**, y nuevas entregas alternas aparecieron para descargarse para WiiWare. En esta generación vimos aparecer muchas entregas que, la verdad, no nos gustaron mucho pero no por eso dejan de ser parte de la franquicia.

- Pokémon Diamond/Pearl, NDS
- Pokémon Mystery Dungeon: Explorers of Time, NDS
- Pokémon Mystery Dungeon: Explorers of Darkness, NDS
- Pokémon Ranger: Shadows of Almia, NDS
- Pokémon Platinum, NDS
- Pokémon Mystery Dungeon: Explorers of Sky, NDS
- Pokémon HeartGold/SoulSilver, NDS
- Pokémon Rangers: Guardian Signs, NDS
- Pokémon Battle Revolution, Wii
- My Pokémon Ranch, WiiWare
- Pokémon Rumble, WiiWare
- PokéPark Wii: Pikachu´s Adventure, Wii

Quinta generación

Para finalizar, tenemos las más recientes versiones de la serie: **Pokémon Black** y **White**, en donde se llega a la increíble cantidad de 649 especies. A pesar de controversias, múltiples secuelas y versiones, quejas por falta de originalidad y otros tantos tropiezos, **Pokémon** continúa con mucha fuerza y eso se puede notar con la más reciente entrega para el N3DS, **Pokémon Rumble Blast**, la cual estamos seguros de que no pasará desapercibida por los fans.

- Pokémon Black/White, NDS
- Pokémon Rumble Blast, N3DS

Correo **Pokémon**

Como siempre, he aquí algunas de las cartas que me han hecho favor de enviar. Recuerden que algunas quizá se pierdan en el ciberespacio, otras son contestadas directamente y las demás llegan a estas páginas. Vamos a ver qué nos quisieron compartir los demás entrenadores en esta ocasión, ¡recuerda que tú también puedes escribir!

Hola, Panteón, me llamo Erick y es la primera vez que escribo. Soy un gran admirador de la fiebre amarilla, y la he visto desde casi sus principios. Tengo unos cuantos juegos de este fenómeno: **Pokemón Battle Revolution**, **Pokémon Platinum**, **Pokémon HeartGold**, **Pokémon Mistery Dungeon**, **Pokémon Guardian of Signs** y **Pokémon Black**, y me he mantenido al corriente de los eventos para llenar el Pokédex. Lo que no me gusta es que ya están poniendo demasiados **Pokémon**. Quería preguntarte que si es cierto que ya están haciendo otro juego de **Pokémon**. El último que me compré fue el **Black**, y nada más tardé una semana en acabarlo; siendo que el **Platinum** nada más tardé media semana. Sigue escribiendo tu sección, es muy buena y demasiado interesante.

Erick

¿Cómo estás, Erick? (Para la otra no olvides tus apellidos.) Puedo ver que eres fan de **Pokémon**, y efectivamente, pronto estará disponible **Pokémon Rumble Blast** para Nintendo 3DS, el cual no te puedes perder. Me pareció curioso que terminaras tan rápido la versión **Black**, aunque no me sorprendió, ¿por qué?, pues es lógico que ya no cuesta trabajo terminarlos, puesto que ya sabemos hacia dónde ir y qué hacer. Ésa es la desventaja de la repetición, ¿no creen?

Hola, ésta es la primera vez que escribo. Me gustaría hacer unas cuantas preguntas, a las que no les encuentro solución.

1. Lo primero es que siempre en la serie de **Pokémon**, cuando **Ash** termina la liga **Pokémon** de la respectiva región, se muda a otra donde hay **Pokémon** nuevos. ¿Por qué, si son regiones que siempre han estado y se habla de nuevos **Pokémon** desconocidos que nadie ha visto? La pregunta que me hago es por qué los doctores que estudian **Pokémon** siempre dicen que son monstruos nuevos que hay que investigar. Eso es algo muy extraño a lo que no le encuentro respuesta alguna.
2. También lo que parece no tener lógica es qué pasó con los **Pokémon** antiguos de los que se encuentran sólo los fósiles, a excepción de los legendarios. ¿Por qué sólo sobrevivieron los legendarios y no los demás **Pokémon**?, y ¿qué pasó para que se extinguieran éstos?
3. En total, ¿cuántos **Pokémon** son?, y según tu opinión profesional, ¿cuál sería un equipo **Pokémon** perfecto?

Rafa Jaque

Saludos, Rafa, gracias por escribir. Veremos si puedo responder a todas tus incógnitas.

1. Por lo que entendí de tu pregunta, creo que estás confundido, pues **Ash** no se muda en cada juego, siempre es un protagonista distinto. Por otro lado, lo de las regiones "nuevas", **Pokémon** "desconocidos" y demás incoherencias las traté en una edición anterior. Pues sí, no tiene lógica que nadie haya sabido de las cosas antes de ese tiempo.
2. Bueno, muchas veces inventan algo sin pensar que, cuando se va a continuar con la historia y se presenten cosas nuevas, van a tener conflicto con lo que ya se dijo. A esto se le llama "error de continuidad", y es muy común en **Pokémon**, como lo que vimos de las regiones y monstruos desconocidos anteriormente.
3. 649... a la fecha. Y el equipo perfecto no existe, lo más cercano a eso es tener a seis **Mewtwo**, ja, ja, ja. No es cierto, sería un equipo balanceado, con los **Pokémon** que prefieras. Al menos es lo que yo he tratado de hacer en todas las versiones que he tenido oportunidad de jugar desde el principio.

¿Qué tal, Panteón? Lo que pasa es que yo era superfan de **Pokémon**, y para demostrártelo te diré que tengo las versiones **Emerald**, **Ruby**, **Sapphire**, **LeafGreen**, **FireRed**, **Pearl** y **SoulSilver**. Siempre llegaba a tener mis **Pokémon** en niveles 50-90, es especial mi equipo estrella, que casi siempre estaba en los 80. Lo que pasa es que me aburrí de pan con lo mismo, pero con la llegada del **Pokémon Black** y **White** me dio curiosidad de comprármelo por las nueva características y **Pokémon** que tiene, así que te pregunto: ¿vale la pena que me compre la versión **Black**? ¿No perderé dinero para sólo ver que es pan con lo mismo OTRA VEZ? Espero que me respondas.

Carlos Eligio
Monterrey, Nuevo León

Hola, Carlos, creo que para el momento ya habrás notado que las versiones de la serie original se han caracterizado por ser sumamente repetitivas, así que si lo que te incomoda es que tengas que volver a enfrentar a un grupo que usa a los **Pokémon** para fines malvados, vencer a los líderes de todos los gimnasios antes de convertirte en el mejor de esa región y todo lo que ya vimos, pues obviamente no tendrás sorpresa alguna. De todos modos, si ya has comprado las otras versiones, pues tal vez una más no te hará daño. De igual manera, estarás al día con la franquicia y podrás darte cuenta por ti mismo, lo cual te hará tomar la mejor decisión.

Hola, Panteón, quisiera comentarte que soy joven de edad pero un veterano en el mundo **Pokémon**. Aún conservo mi versión **Red** con mi **Mew**, y de vez en cuando lo enciendo de nuevo en mi viejo GBA. Es una linda nostalgia la que da al escuchar esos sonidos monofónicos, ir en busca de **Mewtwo** a la cueva de Ciudad Celeste y enfrentar al viejo Alto Mando. Buscaré la versión **Crystal** para jugarla también. Para mí, las dos primeras generaciones son las mejores de toda la saga, cuando había un solo "**Pokémon** más fuerte de todos", cuando podías atrapar todos los **Pokémon** legendarios en una sola versión y cuando te diste cuenta de que podías viajar a Kanto desde Johto y enfrentarte al gran **Red**. En verdad se extrañan esos tiempos.

Álvaro

¡Muchas gracias por tu aportación, Álvaro! Estoy aplaudiendo de pie, pues tu comentario es de lo más atinado. Pienso lo mismo, que las mejores versiones fueron las primeras; ahí debió haberse quedado la cosa, y hubiera sido todavía más notable la franquicia, pero decidieron continuarla. Lo que trato de hacer es ver los elementos más recomendables de cada versión, aunque el mayor problema que encuentro es que, por ejemplo, no podemos tener a nuestros favoritos de las primeras versiones tan fácilmente, y esto ha pasado desde **Ruby** y **Sapphire**. La idea es que si no hay un verdadero cambio, mejor no deberían de seguir sacando versiones que son lo mismo cada vez. Realmente se necesita un cambio para **Pokémon** que sea fresco cien por ciento.

Los tres **Pokémon** iniciales han seguido los estándares desde las primeras versiones, lo cual nos enseña que "si no está roto, no lo arregles". Aunque un cambio sería algo bueno, como pasó con la versión **Yellow**.

© 1995-2011 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

"Al mal tiempo, buena cara"

Como siempre, un buen entrenador nunca termina de aprender cosas nuevas y de enfrentarse a otros retos. A pesar de que es un hecho que **Pokémon** debió haberse quedado con menos entregas, debemos ver las ventajas y no las desventajas de que continúe la serie. Si tienen una opinión diferente, no lo duden más, escríbanme a: panteon@clubnintendomx.com con el asunto: Centro de Entrenamiento, para que hagan valer su opinión. ¡Sigan entrenando y combatiendo!

Evolución THE LEGEND OF ZELDA

¡La sección evoluciona!

Así es, como sabemos que el cambio es bueno, esta sección también ha evolucionado para ofrecerles algo mejor en cada ocasión. A partir de esta entrega, notarán ciertos cambios que esperamos sean de su agrado. En esta ocasión tenemos la evolución de una de las franquicias más famosas del mundo de los videojuegos, la cual cuenta entre millones sus fans y es virtualmente imposible que alguien no la conozca. Estamos hablando de **The Legend of Zelda**, una saga que a pesar de algunos tropiezos ha permanecido con un estándar de calidad innegable y se ha mantenido como una de las favoritas de todos los tiempos. Vamos a ver cómo empezó, siguió y continuará esta serie que en verdad merece un buen reconocimiento por su trayectoria.

Una serie de leyenda

En toda la historia del entretenimiento electrónico hemos visto llegar e irse incontables juegos, algunos se convierten en una serie exitosa, mientras que otros simplemente se van tan desapercibidos que nadie casi notó su existencia. En el caso de **The Legend of Zelda**, no solamente se logró lo que pocas franquicias consiguen, sino que más que tener popularidad se convirtió en todo un ícono que ha trascendido al tiempo y a las generaciones de consolas que han aparecido. Pocos son aquellos que no han disfrutado de alguna de estas aventuras, y podríamos decir que quienes lo han hecho han quedado -de una forma u otra- prendados de su genialidad. Por esta razón, más que el nombre en sí, **Zelda** se ha convertido en toda una leyenda del mundo de los videojuegos.

¿Por qué es tan genial?

No vamos a profundizar demasiado en este tema, porque nos tardaríamos mucho, simplemente vamos a comentar que no existe ningún secreto sobre el éxito de **Zelda**, pues en las conferencias y entrevistas la gente detrás del concepto ha dicho cuáles son sus ideas y fórmulas para que sea del agrado de los fans. Podríamos resumir brevemente que el sentimiento de exploración, encontrarse con objetos valiosos, enfrentarse a enemigos ocultos y vivir una aventura más allá del mundo que conocemos, es la base del porqué es tan increíble esta serie. Ingeniártelas para sobrevivir en calabozos llenos de trampas, experimentar la emoción de entrar a un lugar desconocido y estar frente a frente con el peligro es parte de la razón por la cual **The Legend of Zelda** es una de las franquicias con mayor popularidad que existe.

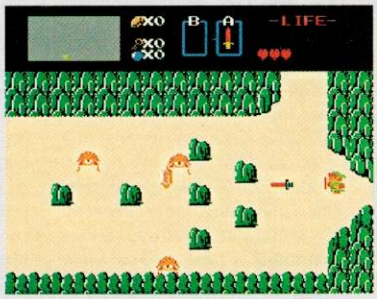
El origen de la historia

Si recordarán, el NES llegó para rescatar la industria de la famosa caída de los videojuegos en 1983. Con su arribo, muchos juegos fueron creados para marcar una diferencia notable entre lo que habíamos jugado y lo que el poder de los 8 bits del Nintendo Entertainment System tenía para ofrecer. Los títulos ahora contaban con mejores historias, gráficos y conceptos, entre los cuales destacó **The Legend of Zelda**, pues no era un juego más de disparar y ya, sino toda una aventura que comenzó un legado que ha ido evolucionando y convirtiéndose en una de las franquicias más sólidas de la industria del entretenimiento electrónico hasta nuestros días.

The Legend of Zelda

NES, 1986

Comenzando la segunda parte de la década de 1980, un nuevo héroe llegó al NES con la tarea de rescatar a la princesa **Zelda** y salvar la tierra de Hyrule del malvado mago **Ganon**. En esta aventura se utilizaban ítems diversos, armas y objetos para explorar el mundo dentro del juego, lo cual dio un enfoque pocas veces visto en los videojuegos. Su perspectiva era en 2D, "por arriba", y **Link**, el ahora llamado "Héroe del tiempo", debía explorar calabozos y enfrentar toda clase de enemigos para salir victorioso.



Para hacerlo más atractivo para los jugadores, se lanzó en un famoso cartucho dorado; además, tenía batería interna que permitía a los jugadores salvar su progreso para continuar posteriormente sin necesidad de claves o *passwords*. **The Legend of Zelda** fue, sin duda, uno de los más notables juegos de la época, aunque cabe mencionar que hubo gente que no le prestó tanta atención debido a la complejidad que tenía en comparación con otros títulos similares. Hoy día es uno de los clásicos más conocidos de Nintendo.

Zelda II: The Adventure of Link

NES, 1987

La secuela no tardó en llegar, pero se tomó la decisión de que esta vez la perspectiva del juego fuera un poco más tradicional que la anterior, pues la vista seguía siendo en 2D pero "de lado", más al estilo de juegos como **Castlevania** o **Contra**. No obstante, se conservó la cámara original para el modo de movimiento entre los poblados, calabozos y sitios de importancia. Con este cambio, el *gameplay* fue notablemente más dinámico, y **Link** ahora podía ejecutar movimientos más rápidos, saltar e inclusive dar estocadas. A pesar de que a muchos fans actuales no les agradó tanto este juego, existen algunos que lo consideran como uno de los mejores.

El cambio tan radical pudo haberse dado debido a la falta de interés (en ese momento) que se tuvo por la primera entrega y, así, hacerlo más atractivo para quienes preferían la vista de los juegos de acción, aunque nadie realmente lo sabe con certeza. Otros detalles fueron que se incorporó el uso de puntos de experiencia y también que **Link** aprendía a usar conjuros mágicos. En este juego, **Link** enfrentó a su sombra al final y debía despertar a **Zelda** de un sueño encantado. Curiosamente, en esta entrega **Link** recibe un beso de gratitud de **Zelda**, algo que no se ha visto muy a menudo.

© Nintendo

TLOZ: A Link to the Past

SNES, 1991

Después de un corto tiempo, **Zelda** regresó para regocijo de los fans, esta vez con la misma vista "por arriba", pero en esta ocasión menos pronunciada por su perspectiva de 3/4 que permitía tener una mejor visión y ayudaba a una sensación de profundidad mayor. En esta excelentísima entrega se introdujo la idea de una dimensión alterna, el "Dark World", y curiosamente, **Link** tenía el cabello rosa. También hubo grandes cambios, como el que los calabozos tuvieran varios niveles (aunque hubo en **Zelda II**, fue el primero con esta perspectiva) y se implementaron herramientas nuevas como el famoso gancho y las *Pegasus Boots*.

A pesar de las impresionantes maravillas logradas utilizando la tecnología actual en los últimos juegos de la serie, algunos fans mantienen la idea de que éste es el mejor **Zelda** que existe, tanto en concepto como en aprovechamiento del sistema, pues este juego es, sin duda, inolvidable. Claro está que decidir cuál es el mejor de todos es algo muy difícil, pues la mayoría de las encuestas señalan a **Ocarina of Time** como el mejor y único, pero considerando la constante repetición de la serie, no cabe duda de que sin temor a equivocarnos, es mejor **A Link To The Past** que otros, como **The Minish Cap** o **Phantom Hourglass**.

TLOZ: Link´s Awakening

GB, 1993

No fue sorpresa que esta grandiosa serie llegara al querido Game Boy "tabique", pues ya contaba con una creciente y firme popularidad. No obstante, en lugar de simplemente adaptar alguna de las versiones -con todo y su historia- para hacer una versión portátil, Nintendo nos ofreció uno de los mejores juegos no sólo de la saga, ¡sino también de toda la librería de títulos para el GB! La música y los gráficos fueron por demás geniales al igual que su *gameplay*, que adaptó muy bien la perspectiva "por arriba", con un par de partes "de lado" en ciertos calabozos. Pero la historia es lo que más se lleva las palmas, pues además de ser sumamente emotiva, es triste y memorable como pocas.

Poco después apareció una versión mejorada: **The Legend of Zelda: Link´s Awakening DX**, para Game Boy Color, con un nuevo calabozo y otras opciones, como conseguir unas fotos que se podían imprimir con la Game Boy Printer. Esta genial entrega ya está disponible para descargar en la Consola Virtual del N3DS. Sin lugar a dudas, si no tuvieron oportunidad de conseguir este juego en su momento, ahora es posible y por un precio razonable.

Las dos entregas, tanto la original como la de color, son excelentes y muy recomendables.

TLOZ: Ocarina of Time

N64, 1997

No importa si eres fan o no de **Zelda**, tienes que reconocer que éste es uno de los mejores juegos jamás creados para cualquier sistema de videojuegos. La llegada de la saga de leyenda al Nintendo 64 fue definitiva, el *gameplay* fue adaptado para la nueva forma de jugar en mundos 3D en tiempo real, aprovechando al máximo las capacidades del sistema. La historia también es uno de los factores que contribuyeron al éxito sin precedentes de esta entrega; asimismo, el concepto de "viajar" en el tiempo para lograr tu objetivo lo convirtieron en una de las mejores opciones de siempre.

Pero no fueron sólo estos factores los que marcaron el cambio más notable de la franquicia, sino que se adaptó el estilo de juego y se llevó a un nuevo nivel. Los controles sumamente sencillos ayudaron a hacerlo más amigable, pues ahora con el botón A se podían lograr muchas acciones de **Link** dependiendo de la situación en la que se encontrara. Asimismo, el combate fue mucho más dinámico que nunca al usar una mira y enfoque contra un enemigo específico, lo cual contribuyó a que las peleas fueran más precisas y la experiencia de usar la espada llegara a ser mucho más realista que nunca.

Adicionalmente, **Ocarina of Time** fue lanzado en una edición de colección para el Nintendo GameCube junto con la nunca lanzada expansión: **Master Quest** (conocida en Japón como *Ura-Zelda*) que se podía tener en la preventa de **The Legend of Zelda: The Wind Waker**.

TLOZ: Majora´s Mask

N64, 2000

A pesar de que muchos no consideran tan importante o significativo este juego, **Majora´s Mask** es una gran entrega que bien vale la pena conocer y valorar como si fuera un título por separado. El principal detalle que lo convierte en motivo de polémica es porque reutilizaron el *engine*, gráficos y personajes de **Ocarina of Time**. No obstante, no solamente se distingue por tener una historia diferente, sino por que es uno de los títulos más oscuros al tener un tipo de trama diferente de las demás, pues mientras en los otros la misión era salvar al mundo y a la princesa, en **MM** el destino aparentemente inevitable del pueblo de Termina (y posiblemente del mundo entero) estaba sellado, y la misión de **Link** era intentar salvar esta población de la caída inminente de la luna.

Asimismo, el concepto de viaje en el tiempo quedó en segundo plano, favoreciendo al uso de diversas máscaras para que **Link** se convirtiera en criaturas con diferentes habilidades. Este título apareció junto con **Ocarina of Time** y los dos títulos de NES, en una edición más de colección para el Nintendo GameCube; claro que, al parejo de otros juegos de la serie, está disponible para la Consola Virtual del Nintendo Wii.

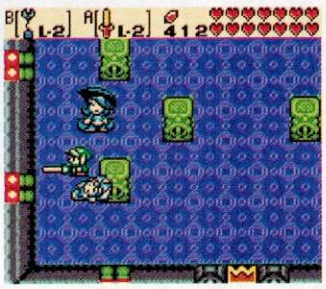
© Nintendo

TLOZ: Oracle of Seasons/Ages

GBC, 2001

Los **Zelda** portátiles no quedaron olvidados, y pronto los fans pudimos disfrutar no de una nueva entrega, sino de dos versiones distintas que se relacionaban entre sí como una sola historia. **Oracle of Ages** y **Oracle of Seasons** implementaron el viaje entre épocas y temporadas respectivamente, lo cual afectaba a los escenarios y permitía que la experiencia de exploración se llevara a otro nivel. Una vez terminando una de las versiones, se recibía un *password* para continuar la aventura y terminar de manera definitiva con esta entrega doble. Si tenías las dos versiones, dos sistemas, y un Cable Link, podías conectar **Ages** y **Seasons** de manera directa, lo cual era mucho más sencillo de lograr.

En un principio se pensó en una trilogía de la serie para el Game Boy Color, cuando vieron que el uso de los *passwords* o Cable Link era demasiado problema, se redujo a sólo dos entregas. El *gameplay* de los dos **Oracles** fue tomado directamente del de **Link´s Awakening**, aunque la mayoría concuerdan con que no superaron a su predecesor portátil, especialmente en cuestión de emotividad. Cabe mencionar que a diferencia de juegos de dos versiones, como **Pokémon**, los **Oracles** eran totalmente distintos; además, **Ages** estaba más enfocado en la resolución de *puzzles*, y **Seasons** en la acción.



TLOZ: The Wind Waker

GCN, 2002

Nunca olvidaremos el video promocional que se mostró en el 2000, en donde unos sumamente realistas **Link** y **Ganondorf** combatían de manera que nos dejaron sorprendidos y con la ilusión de un nuevo **Zelda** para el Nintendo GameCube en donde la serie alcanzaría un nuevo nivel... pronto descubrimos que no estábamos equivocados en que sólo era una ilusión. Nintendo mostró un nuevo video de un **Link** caricaturizado con la técnica conocida como *cel-shaded*, con la primicia de que la serie alcanzaría a todas las edades con este drástico cambio. La polémica fue muy dura, y las críticas fuertes, pero finalmente **The Wind Waker** fue recibido por los fans, quienes por convencimiento propio o simple y sencilla resignación, lo aceptaron y aprendieron a querer finalmente.

El *gameplay* de **Ocarina of Time**, en donde los controles intuitivos funcionaban para diversas acciones, fue reciclado para este juego (que también sucedió con los demás juegos de **Zelda** caseros posteriores). No obstante -y como pasa con la mayoría de los juegos de la serie-, se implementó un objeto que afectaría la forma de jugar; en este caso, fue una varita que controlaba el viento. A pesar de la controversia, **The Wind Waker** ahora forma parte de la historia canónica de **Zelda**, incluso hay quienes creen que compite con **Ocarina of Time** por el puesto del mejor **Zelda**... ¿tú qué opinas?

TLOZ: A Link to the Past / Four Swords

GBA, 2002

A pesar de que éste es un relanzamiento, no podemos dejar de mencionar que, pasada la polémica de **The Wind Waker**, se lanzó al mercado esta versión de **A Link to the Past**, que además de volver a poner al alcance de los fans esta increíble entrega, incluía un nuevo juego enfocado en la interacción de varios jugadores, con el nombre de **Four Swords**. En esta propuesta cuatro **Links**, con el diseño similar al de **The Wind Waker**, eran controlados por cuatro personas que debían trabajar en equipo para progresar en la aventura (aunque era posible jugarlo de forma individual). Este gran título pronto demostraría que su concepto sería lo suficientemente bueno como para tener su propia versión original.

TLOZ: Four Swords Adventures

GCN, 2002

Como te mencionamos, el *gameplay* de **Four Swords** inspiró esta entrega para el GCN en donde cuatro personas podían participar en la misma aventura, cada una controlando a un **Link** de diferente color. El único problema fue que a pesar de que era innovador usar un Game Boy Advance como control y, a la vez, pantalla de ítems y demás, resultaba poco práctico al requerirse los cuatro sistemas y el mismo número de cables de conexión para disfrutar del juego. Como paréntesis, cabe mencionar que esta idea fue retomada para la creación del control del Wii U, o al menos es lo que a nosotros nos pareció cuando lo conocimos por primera vez.

A pesar de la limitante de usar forzosamente los GBA y sus cables, hay que reconocer que **Four Swords Adventures** es una muestra de que los juegos cooperativos siempre serán bien recibidos por los jugadores, no importa si son veteranos o novatos, siempre fueron y seguirán siendo agradables.

El concepto de usar a los cuatro **Links** para vivir la aventura fue por demás original y divertido.

© Nintendo

TLOZ: The Minish Cap

GBA, 2002

El último de los juegos de la saga que apareció para el Game Boy Advance fue criticado por los fans que sentimos que tuvo en realidad muy poca originalidad y evolución en comparación con los demás. En **The Minish Cap**, un altanero sombrero consciente de nombre **Ezlo** ayuda a **Link** en su nueva aventura en donde es necesario que el protagonista reduzca su tamaño para interactuar con unos diminutos personajes que viven en el follaje del bosque. La idea de cambiar la perspectiva de un **Link** de tamaño regular al minúsculo fue buena pero, lamentablemente, no resultó tan bien recibido y por eso se cuenta dentro de los **Zeldas** menos sobresalientes de la serie.

Reviviendo clásicos

Para dar gusto tanto a los fans de ayer y hoy, Nintendo tiene tres juegazos para Nintendo 3DS y disfrutarlos adonde quiera que vayas. El primero es el *remake* del gran clásico: **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**, que puedes adquirir con el distribuidor autorizado de tu preferencia. El segundo es descargable para la Consola Virtual y se trata del emotivo **The Legend of Zelda: Link´s Awakening DX**. Y finalmente tenemos una descarga gratuita que encantará a todos los fans: se trata de una versión de **Four Swords** para que disfrutes de este modo cooperativo con tus cuates y fans de **Zelda**. Ésta es una oportunidad de completar la colección y extenderla a otro nivel, pues el genial **Ocarina of Time 3D** es una experiencia sin igual, aun si jugaron el original.

No cabe duda de que la emotividad ha sido una de las principales características de los juegos de **Zelda**, por lo cual los fans los preferimos. Por esta razón, es sumamente especial revivir la experiencia de los grandes clásicos de la serie, y qué mejor cuando nos presentan algo novedoso para darle un toque fresco y recomendable. ¡No puedes perdértelos por nada!

© Nintendo

Detalles a considerar

A pesar de que **Zelda** ha tenido varias innovaciones, muchos pensamos que deberían de pensar un poquito más al momento de lanzar un nuevo juego, puesto que siempre se trata de usar algún tipo de objeto mágico, así sea una ocarina, una varita, etcétera. No es que esté mal, simplemente que ya sabemos que el próximo **Zelda** tendrá un subtítulo con el nombre del nuevo aditamento. Por otro lado, la falta de una cronología realmente sólida ha creado confusiones entre los fans, lo cual fue provocado por la creciente cantidad de entregas que no se tenían pensadas desde un principio. Deberían unir de manera definitivamente todos los juegos y dar a conocer dicha línea del tiempo, pero cuidando que no tenga hoyos en la secuencia... aunque suena más fácil de lo que realmente es. Ojalá trataran de hacer un nuevo **Zelda** que trascienda a los géneros para que tengamos algo realmente nuevo, ¿no lo crees?

Link o no Link... ése es el dilema

Aunque los fans están contentos al jugar cada uno de los títulos, siempre queda la incógnita de la continuidad de la serie, que es lo que mencionábamos con lo de la cronología. Ahora bien, la confusión más grande fue creada cuando se dijo que en cada juego el Héroe del tiempo era diferente, lo cual a un sector de los seguidores de la serie no recibió tan bien, puesto que sintieron que la singularidad del protagonista se vio afectada. No sabemos exactamente si es por simple aceptación ciega por parte de los aficionados, o bien porque todos prefieren disfrutar de los juegos sin preocuparse si realmente habrá una cronología real. De cualquier manera, la primicia es simple: siempre que el mal se presente, un nuevo héroe se levantará para hacerle frente.

La experiencia que vivimos hoy

Zelda ha ido evolucionando con el tiempo, aunque de cualquier modo conserva muchas de las características y elementos tradicionales desde su primera entrega en NES. Actualmente, hay varias opciones para los fans, además de las que se pueden volver a conseguir para la Consola Virtual, por lo que podemos notar que es una serie que no cumple años sólo por que lanzan un juego después de muchos años, sino porque continúa vigente tanto en entregas como en el corazón de los fans.

TLOZ: Twilight Princess

Wii/GCN, 2006

El primer juego para Wii de la serie fue inicialmente desarrollado para GCN, (aunque salieron en ese orden). En **Twilight Princess** se mantuvo el mismo *gameplay* de **Ocarina of Time**, aunque con algunas variantes, especialmente para aprovechar las capacidades del control de Wii. Curiosamente, la versión de Wii tiene invertido todo el mundo, así que lo que está al Oeste en el GameCube, está al Este en el Wii. Esto fue debido a que, normalmente, **Link** es zurdo, pero para hacer que el control fuera más natural (son más los diestros que los zurdos) se invirtió todo para hacer a **Link** diestro y que se pudiera usar el Remote con mayor soltura y comodidad.

Esta entrega es, de cierto modo, más oscura que otras, principalmente porque **Link** debe explorar el reino **Twilight**, en donde es convertido en lobo y el *gameplay* cambia de manera radical. Al igual que en **Ocarina of Time**, es posible montar a **Epona** (aunque aquí puedes combatir al mismo tiempo que cabalgas); otros cambios son el uso de tus sentidos como lobo para detectar cosas y personajes y muchas herramientas nuevas que, además, son utilizadas en combates contra los jefes. A pesar de que este juego es notablemente más avanzado tecnológicamente, los fans siguen creyendo que sólo iguala (si es que no opinan que está por debajo) a **Ocarina of Time**.

TLOZ: Link´s Crossbow Training

Wii/ 2007

Un nuevo periférico para el Nintendo Wii, el Wii Zapper, llegó para hacer más cómodos los juegos de primera persona y *shotters* en general, pero más allá de sólo eso permite jugar de manera cómoda títulos en donde debes moverte por el escenario y disparar a la vez. Para demostrarlo, este aditamento venía con un juego más de la serie de **Zelda**, en el cual **Link** entrena con su ballesta disparando a diferentes objetivos para obtener puntos e ir progresando en el juego, que en realidad no tiene una historia definida, pero eso no es impedimento para disfrutar de esta genial entrega. Cabe mencionar que todos los elementos fueron tomados directamente de **Twilight Princess**.

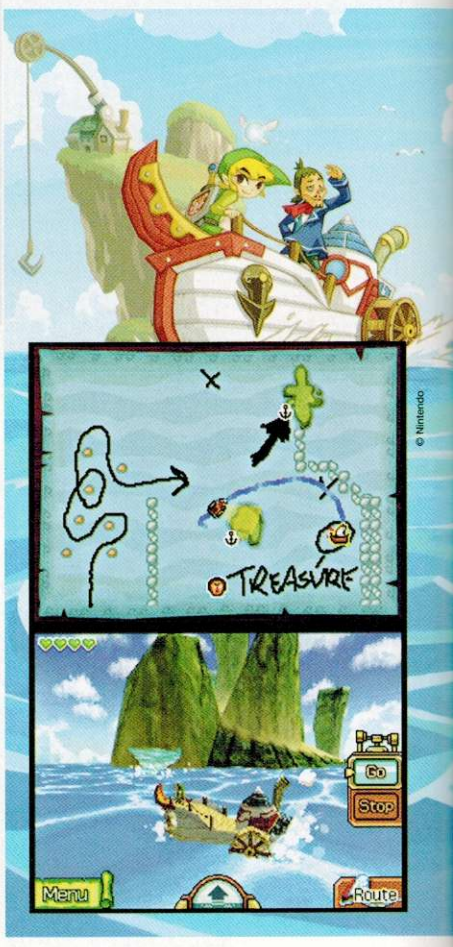
En **Link´s Crossbow Training** encontrarás tres tipos de misiones. En Target Shooting deberás destruir los blancos y objetos que pueden permanecer estacionarios, o bien se mueven en cierta secuencia. En el modo Defender hay que repeler el ataque de diversos enemigos mientras estás estático (aunque puedes girar en 360°). Finalmente, los niveles Ranger te permiten control total sobre **Link** para avanzar y disparar de manera libre. Sin duda, un gran juego que, aunque sale de lo tradicional, es digno de pertenecer a la saga.

TLOZ: Phantom Hourglass

NDS, 2007

La saga de leyenda no podía quedar fuera del Nintendo DS, así que Nintendo lanzó una genial entrega para este sistema, para que la aventura no se quedara en casa solamente. En **Phantom Hourglass** continúan los eventos de **The Wind Waker**, y para enfatizarlo, este juego tuvo gráficos en 3D con la técnica *cel-shaded*, aunque se conservó el tipo de cámara "por arriba en 3/4", tradicional de la saga, lo cual combinó muy bien el estilo clásico con lo novedoso del sistema. Para hacerlo todavía más completo se aprovecharon las capacidades del NDS como la pantalla táctil y el micrófono.

El elemento más representativo de esta entrega fue, sin duda, el hecho de que ahora **Link** se valía de una embarcación, el S.S. Linebeck, para explorar el mar y las islas, para encontrar todos los ítems y proseguir la aventura de un extremo del mundo a otro. Este juego fue muy bien recibido por los fans y críticos por igual, y tal parece que la polémica sobre el cambio de diseño del protagonista ha quedado atrás, aunque muchos todavía siguen pensando que fue innecesario y prefieren la imagen ya tradicional del **Link** de **Ocarina of Time**. Recuerden que en gustos se rompen géneros.



Nuevas aventuras en el horizonte...

Han transcurrido 25 años desde que **The Legend of Zelda** llegó a nuestros hogares, a partir de eso hemos vivido todo tipo de aventuras que nos han llevado a mundos llenos de color, enemigos y magia... Pero todavía hay mucho más que ver, pues el legendario **Link** está muy lejos de dejar de empuñar su espada, así que veremos lo que está por llegar, aunque sabemos que -para regocijo de los fans-, las peripecias y experiencias del Héroe legendario todavía distan mucho de terminar.

TLOZ: Skyward Sword

Wii, 2011

Un segundo título para el Nintendo Wii está a punto de llegar para que regresemos a las aventuras de leyenda. **Skyward Sword** es el próximo juego de la serie y promete mucho más que los títulos anteriores, especialmente porque aprovecha el Wii MotionPlus para que el combate con espadas sea mucho más realista que nunca. No nos gustaría arruinar las sorpresas que nos tiene preparada esta nueva entrega de la serie, pero sí podemos decir que tiene mejoras para que la experiencia sea todavía más disfrutable, como un mapa más fácil de leer, barra de estamina y la opción de ocultar elementos y accesorios de la pantalla, entre otras más.

Para alegría de todos, este juego conserva el estilo maduro de **Link** y los demás personajes, tal como lo vimos en **Twilight Princess**, pero cronológicamente se sitúa antes que **Ocarina of Time**. Estamos seguros de que esta será una de las partes de la saga que hará historia, así que no se lo vayan a perder por nada del mundo.

TLOZ: Spirit Tracks

NDS, 2009

El segundo juego para el Nintendo DS continuó con las aventuras tan singulares de **The Wind Waker** y **Phantom Hourglass**, en donde se podría decir que se reutilizó el *engine* y elementos del segundo. En esta ocasión, **Link** viaja en tren para rescatar a **Zelda** y a todo Hyrule de la amenaza de un poder oscuro que ha robado el cuerpo de **Zelda**. Fuera de la mecánica de recorrer el mundo en tren, el *gameplay* de **Spirit Tracks** no difiere de la de su predecesor, aunque para hacerlo un poco diferente el Héroe del tiempo puede usar un nuevo instrumento musical, la Spirit Flute.

Spirit Tracks es un buen juego que forma parte de la historia canónica de **Zelda**. No obstante, no fue tan bien recibido por los fans debido a que se siente como una repetición del anterior. Pese a eso, sigue siendo una buena adición para la colección y seguramente los seguidores de la franquicia no lo dejarán de conocer. Como dato adicional, es curioso que en este juego podemos controlar limitadamente a los **Phantoms**, los enemigos más difíciles que encontramos en el anterior, **Phantom Hourglass**.

The Legend of Zelda

Wii U, ???

En el famoso E3 de 2011, Nintendo anunció que se está trabajando en un nuevo título de la serie -que aún no tiene nombre final-, que aprovechará las capacidades del sistema para ofrecernos algo totalmente sin precedentes. Aparecerá en HD y seguramente será todo un éxito. Aunque cabe mencionar que no debemos estar seguros de lo que vimos, pues Nintendo siempre nos sorprende con algún cambio y podría pasar algo parecido (ojalá que no), a lo que sucedió con **The Wind Waker**. De cualquier modo, estamos seguros de que será uno de los títulos de la serie **Zelda** esperadísimo como pocos.

Más allá de Hyrule...

Link, **Zelda**, **Ganondorf** y otros personajes han llegado más allá de las aventuras dentro de la mítica tierra de Hyrule, pues han aparecido en series de televisión (chequen los **Wario Awards** en este número), cómics y, por supuesto, en otros juegos más con apariciones cameo (como en **Super Mario RPG** o **Tetris**, por ejemplo), o bien, como personajes elegibles en otros títulos como la famosa serie de peleas de Nintendo: **Super Smash Bros.** No cabe duda de que la popularidad de **The Legend of Zelda** ha llegado más allá de una simple entrega de NES y se ha convertido en una de las franquicias preferidas de los videojugadores de todo el mundo. La leyenda continúa, así que lo que nos queda por delante es simplemente disfrutar de todos los juegos y ver qué nos depara el destino. Recuerda que muchos juegos tienen historia, pero sólo uno es una leyenda...

Uno con el Control

Por Juan Carlos García "Master"

© Nintendo

¿Cómo están? Imagino que muchos de ustedes disfrutando de los juegos de NES gratis que forman parte del programa Ambassador, ¿no es así? La verdad es que todos los títulos incluidos son muy buenos; ahora, a esperar la lista para Game Boy Advance, donde la adaptación de **Yoshi´s Island,** para mí, es ya suficiente para pasar semanas jugando. Pero, bueno, pasemos al tema que tocaré hoy en Uno con el Control; se trata de una reflexión, la cual espero sea de su agrado, así que comencemos con la sección.

Todos tenemos un largo camino que recorrer

Hace unos días un amigo comentó que **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** había cambiado su vida. Muchos estuvieron de acuerdo con él respecto de que un videojuego puede mejorarnos como persona, aunque como siempre no faltó quien pensó que estaba exagerando. Obviamente, ahora la pregunta que les tengo es ¿puede un juego cambiarnos la vida? Cada quien puede tener una respuesta distinta, les compartiré la mía.

He jugado desde los cinco años de edad, mis manos han pasado por todas las consolas de Nintendo, comenzando con el mítico NES hasta el revolucionario Wii. En todo este tiempo me he dado cuenta de que sí, los videojuegos pueden cambiar la vida de las personas, aunque claro está que no todos los títulos que aparecen en el mercado tienen esta cualidad, son sólo algunos los que se vuelven especiales.

Esta aventura de **Link** ha sido una de las más aclamadas de la historia.

No importa cuánto tiempo tenga de haber aparecido un juego, si es bueno, lo seguirá siendo siempre. Esto lo debemos tener en cuenta siempre, ya que sólo así podremos valorar y dar la correcta magnitud a cada obra que aparezca en el mercado.

Tu habilidad en el control quedaba demostrada al terminar este título de los más complicados en el Super Nintendo.

Recuerdo cuando jugué por primera vez **Super Mario Bros. 3**, pasaba días enteros con mi hermano jugándolo; completar todos los niveles era una misión complicada, sobre todo porque en aquel entonces no se podía grabar el avance. Si apagabas la consola... debías comenzar de cero, lo cual podía ser muy frustrante.

Después llegaron juegos como **Contra**, **Tiny Toons**, **Ninja Gaiden**, **Metroid**, en todos, las dificultades eran demasiadas, pero siempre buscábamos la forma de terminarlos, ya sea haciendo mapas, desarrollando estrategias; en fin, veíamos de qué manera facilitar la situación. En el Super Nintendo las cosas no fueron diferentes, **TLOZ: A Link to the Past**, **Yoshi´s Island**, **Super Metroid**, vaya que fueron buenos retos, pero al ver el final de cada uno de ellos sabíamos que había valido la pena el esfuerzo.

Seguramente, ahora se estarán preguntando ¿y esa historia qué tiene que ver con el tema? Pues bien, del mismo modo como jamás nos dimos por vencidos en esos juegos, en la vida diaria pasaba lo mismo: exámenes en la escuela o competencias deportivas; siempre intentábamos ser los mejores o cumplir el objetivo sin quejarnos. Sé bien que influyen otros elementos como la educación, pero del mismo modo en los videojuegos esa tenacidad y constancia se ve reflejada.

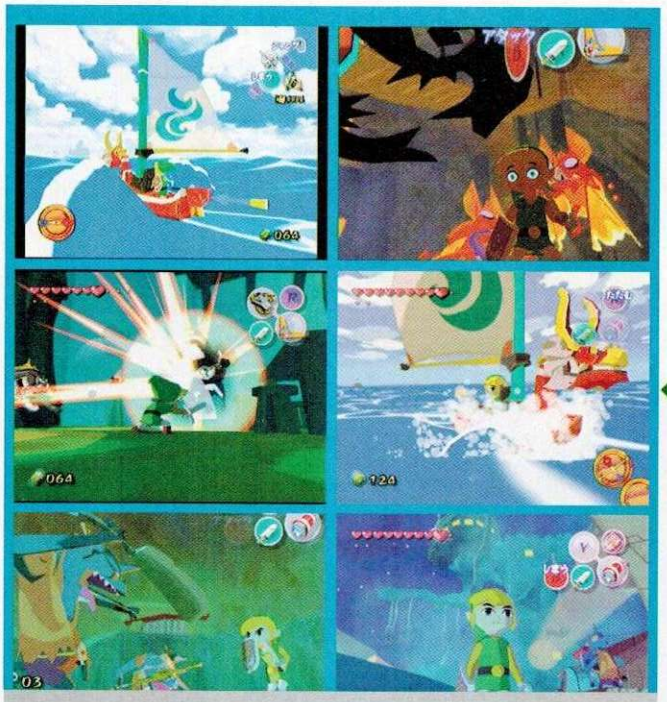
Sólo con constancia y dedicación se podían obtener todos los niveles de esta gran obra.

Esperamos que la siguiente aventura de **Mario** en N3DS sea igual de buena que este clásico.

No todo es para siempre

En el ejemplo anterior, la dificultad de los juegos nos enseñó a no desesperarnos, a saber afrontar los retos y superarlos de la mejor forma. Pero también hay títulos cuyas historias logran hacernos reflexionar sobre la vida y el papel que tenemos en ella, basta con mencionar **Metal Gear Solid: The Twin Snakes**. En dicho juego, del genio Hideo Kojima, se busca algo más que sólo entretenernos, con cada batalla que tenemos, con cada diálogo, el talentoso japonés deseaba que valoráramos la vida.

El final del juego, la conversación de **Meryl** con **Snake**, es verdaderamente un himno a la vida; cualquiera que la escuche, se da cuenta de que simplemente tenemos que valorar y disfrutar las cosas que tenemos para ser felices, lo que se confirma en el último video del juego. Sin duda, Kojima logró su cometido, estoy seguro de que todos los que hemos disfrutado su obra, al final nos quedamos pensando qué es lo que hemos logrado y qué queremos para el futuro... Sin temor a equivocarme, después de los créditos, no vemos el mundo de la misma manera.



Para obtener la Trifuerza de manera sencilla, es necesario contar con el Game Boy Advance. De lo contrario, te puedes tardar mucho tiempo navegando.

TLOZ: The Wind Waker es otro ejemplo, la aventura de **Link** nos enseña lo importante que es la amistad en nuestra vida, cómo se deben vencer obstáculos para proteger a los amigos u seres queridos. Pero lo más importante, la enseñanza que para mí vale todo el juego, es que no importa que estemos a punto de perderlo todo, jamás debemos cambiar nuestras convicciones e ideales. En el último segundo puede pasar algo que termine por darnos la razón o la victoria.

Pocas obras son tan completas como **Metal Gear** para Nintendo GameCube. Todos los videojugadores deben conocerlo.

© Konami

© Nintendo

Todas las obras de Nintendo, especialmente los juegos de **Zelda**, tienen elementos que los vuelven mágicos, basta con escuchar y mirar a una persona que hable de este título. Simplemente, se quedan sin palabras ante la maravilla que presenciaron. Ahí radica en gran parte el éxito de estos juegos: hacerlos nuestra propia leyenda, una más de nuestras vivencias.

Busca más de lo que puedes ver

Podríamos seguir hablando y poniendo ejemplos, pero el espacio se ha agotado por esta ocasión. Como conclusión, puedo decir que sí, efectivamente, los videojuegos cambian nuestra vida, nuestra manera de percibir la realidad, de entender los conflictos diarios, forjan nuestro carácter y personalidad, volviéndonos en la mayoría de los casos mejores personas, aunque claro está que esto depende de la visión de cada quien. Para algunos no pasa de ser un simple entretenimiento, pero para otros, entre los que me incluyo, los videojuegos son arte y, como tal, pueden cambiarnos la vida en cualquier momento.

Sin duda, un tema polémico. Espero sus comentarios en mi correo electrónico juang@clubnintendomx.com, donde podrán compartir sus experiencias como videojugadores, también les recuerdo que si desean, pueden seguirme en Twitter, mi cuenta es @MasterKiraCN. Que tengan un mes increíble, nos leeremos el próximo número.

Suscribete hoy mismo a

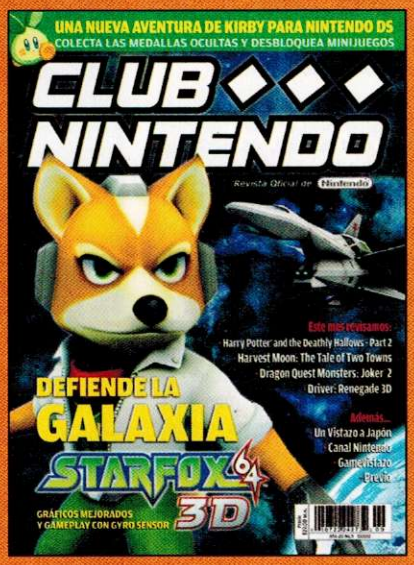
CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

Obtén

25% de descuento

Sobre el precio normal de $324



Recibe 12 ejemplares al año por sólo $243

Llámanos y te informaremos sobre las diferentes formas de pago.

52 65 09 90

o al 01 800 849 9970.

¡Con gusto te atenderemos!

Vigencia: Noviembre 12 de 2011 CLUB20/10-3562

Hazlo on-line

www.tususcripcion.com

© 2011 Capcom

POR PRIMERA VEZ EN MÉXICO

MÉXICO Men'sHealth

URBANATLÓN

& FESTIVAL PRESENTADO POR: Reebok

DAVID ZEPEDA

PORQUE CORRER NO SERÁ SUFICIENTE PARA GANAR

MÉXICO Men'sHealth TE INVITA A UN EVENTO DE RETOS, OBSTÁCULOS, ESFUERZO, DIVERSIÓN Y COMPETENCIA

¡ESPÉRALO!

MÉXICO Coca-Cola VIVIENDO POSITIVAMENTE

POWERADE XION4

FACEBOOK.COM/PAGES/MENS-HEALTH-EN-ESPAÑOL

Historias originales

Más allá de sólo jugar por jugar

Los videojuegos, al igual que los demás tipos de entretenimiento, tienen muchas ramas y conceptos que le dan variedad y los tornan en algo más disfrutable. Hemos hablado acerca del *Replay Value*, de finales, *Bonus* y cosas desbloqueables, así como de precuelas, secuelas, versiones alternas y demás, pero uno de los elementos que sin duda ayudan mucho a un buen videojuego son las historias. Claro que no siempre las tramas son buenas, y en ocasiones resultan literalmente innecesarias; así pues, en esta ocasión vamos a hablar un poco acerca de las historias y daremos algunos ejemplos de las que se han ganado un lugar como parte de las mejores, más allá de ser franquicias populares o juegos desconocidos. Comencemos, entonces, con esta aventura dentro de las historias...

La trama de un juego no solamente ayuda a adentrarte en él, sino también convierte la experiencia en algo especial.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

© Nintendo

Cuando el porqué no importaba...

En sus inicios los videojuegos tenían temáticas extremadamente simples, no había personajes en realidad y el chiste era comerse/agarrar todo lo que estuviera en pantalla, como en **Pac-Man**, destruir líneas de enemigos en *shooters* como **Space Invaders**, o bien simplemente sobrevivir o correr un auto entre peligros. Este tipo de juegos basaban su objetivo en la acumulación de puntos, y si tenían "historia", era sumamente sencilla. Por consiguiente, el final (si es que lo había) era mucho más simple, constaba a veces de sólo una pantalla de felicitación. Con el tiempo aparecieron personajes más elaborados y, con ellos, las historias también se fueron tornando más convincentes. Aunque cabe mencionar que, en muchas ocasiones, por las limitaciones de la tecnología, la historia sólo se daba a conocer a través del instructivo, cosa que por lo general muchos ignoran.

Historias trilladas

El hecho de que sea una serie conocida no siempre significa que tenga una historia bien estructurada u original; claro, eso no significa que los juegos sean malos, sino todo lo contrario. Hay muchos títulos que carecen de originalidad, pero como son extremadamente buenos, la verdad es que queda en segundo término el hecho de que su trama sea repetitiva, estereotipada o nula. Tenemos fontaneros que enfrentan tortugas antropomórficas, cazadores de vampiros cuya misión es siempre la misma, reinos legendarios con princesas que hay que rescatar y villanos que desean dominar al mundo de una manera u otra.

No queremos criticar a las grandes series, simplemente demostrar que resulta ambiguo hablar de la historia del juego, porque desde una perspectiva objetiva el propósito de un videojuego es meramente entretener y divertir, así que no es obligatorio que tenga una historia que gane premios. Ahora que si vemos el lado opuesto de la moneda, tenemos la cosquilla de que si ya no hay las mismas limitantes, ¿por qué no crear una historia original que acompañe a un buen juego? La industria y la tecnología han evolucionado lo suficiente como para que una buena trama -o al menos que no sea trillada o repetitiva- sea una parte tan fundamental como el *gameplay* mismo.

Las mejores historias

Ya quedó claro que una buena trama no es condicionante para conseguir un buen juego, pero también confirmamos que una historia original e interesante hace de un título "bueno" algo extraordinario. A continuación tenemos algunos ejemplos de entregas de juegos que se han distinguido por atreverse a ser originales, con una temática no tan simple y una trama que va más allá de "salven a la chica bonita y/o al mundo". Ojo, como sabemos que hay muchos ejemplos, sólo incluimos algunos de los más notables, los cuales van sin un orden en particular. Y no se apuren, para evitar confusiones o malentendidos no incluimos ningún *spoiler* que arruine la historia.

Lufia II: Rise of the Sinistrals

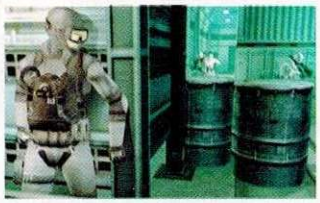
1996, SNES

En el SNES se rompieron muchas de las barreras limitantes que vimos en sistemas anteriores, siendo cuna de sagas increíbles que nos ofrecían algo más que sólo ganar por ganar. En el caso de la serie **Lufia** -que cuenta ya con varias entregas- disfrutamos de tramas intrincadas que aunque recaen en el clásico "salven al mundo", tenemos que entender que es un objetivo que no puede descartarse por tener un fin noble y popular. **Rise of the Sinistrals** brilló por ser mucho más emotivo e interesante que su predecesor y nos mantuvo al borde del asiento por la manera como se fueron desencadenando los eventos. Cabe mencionar que para que una precuela funcione debe cuidar mucho los detalles.

Final Fantasy III

1994, SNES

Los RPG siempre se han distinguido por tener magníficas historias que se van haciendo más complejas conforme progresa el juego. En el caso de la serie **Final Fantasy**, los fans debaten siempre por cuál es el mejor en todos los sentidos, pero nosotros decidimos señalar como una de las mejores historias a esta entrega (que sería la sexta, contando los juegos japoneses), porque en verdad que se disfruta desde que enciendes el SNES hasta que terminas con esta increíble aventura que no tiene nada de convencional. Afortunadamente, este juego (al igual que varios geniales) puede descargarse en la Consola Virtual para que sea disfrutado por todos.



Metal Gear Solid: The Twin Snakes

2004, GCN

Seamos honestos, los juegos anteriores no eran malos, simplemente no tenían ese "algo" para ser geniales. Cuando **Metal Gear Solid** llegó, fue todo un suceso por llevar a un nivel insospechado el concepto. Pero creemos que el *remake* para el Nintendo GameCube merece no menos que aplausos de pie porque comprobó que es posible perfeccionar lo perfecto (hipotéticamente hablando). No se trata de un "jueguito de espías", tampoco de simples pistolas y golpes; la historia se va desarrollando de una manera que te sumerge en la intriga, la sorpresa y la emocionante sensación de que no todo es lo que parece, hasta concluir en... ¡No!, dijimos que nada de *spoilers*, así que les recomendamos que conozcan esta maravilla de juego.

Second Sight

2004, GCN

John Vattic despierta en un hospital, custodiado por guardias especiales; no recuerda quién es, a qué se dedica o por qué está ahí. Tiene heridas que ya han sanado, y pronto descubre que posee poderes mentales como telequinesis y proyección de conciencia. Decidido a obtener respuestas a cualquier costo, comienza a tener *flashbacks* del pasado que, lejos de aclarar la situación, lo tornan todo más confuso... Una sola entrega, una gran historia, con intrigas, giros, una incomparable sorpresa y emociones fuertes demuestran que no se necesitan numerosas secuelas ni nombre popular para crear una trama original para un juego excepcional e increíble como pocos.

Eternal Darkness: Sanity´s Requiem

2002, GCN

Cuando hablamos de tramas realmente buenas, simplemente no podemos dejar de pensar en esta extraordinaria obra de arte que nos maravilló en el GCN. Para empezar, está fuertemente inspirada en los trabajos del gran autor H.P. Lovecraft. Adicionalmente, no se trata de finales felices ni de triunfos aislados, aquí todo el tiempo se siente la presión psicológica de que absolutamente todos los esfuerzos son en vano y que el destino está marcado con sangre. Durante el juego nadie celebra, nadie gana, todos nos sentimos como si estuviéramos arrojando piedras al sol; el desarrollo de la historia es por demás excepcional. ¿Qué pueden hacer simples humanos mortales contra seres con un origen más remoto que la humanidad misma y con poderes más allá de las leyes que conocemos? Todo esto es **Eternal Darkness**...

© Nintendo

Metroid: Other M

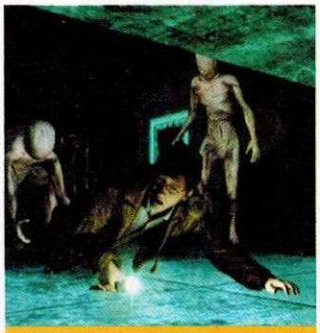
2010, Wii

Muchos critican a Nintendo por crear juegos "para niños", siendo que la verdad es que sus títulos son para toda la familia. No obstante, tiene diferentes franquicias "de casa" que se han consolidado como favoritas de los fans por su temática, historia y, por supuesto, su excelente *gameplay*. En el caso específico de **Metroid**, tenemos una serie de aventuras que van más allá de sólo recolectar estrellas o salvar princesas. Para empezar, tiene como inspiración una de las mejores cintas de terror/suspenso de la ciencia ficción: **Alien**. Con esta primicia, ha mantenido un estándar de juegos relativamente oscuros cuya entrega conocida como **Metroid: Other M** es toda una maravilla. Las opiniones sobre ciertos cambios e innovaciones en su *gameplay* son cuernos en el mismo chivo, pero no cabe duda de que el desarrollo de la trama es lo que se lleva las palmas y mantiene al borde del asiento de principio a fin.

Silent Hill: Shattered Memories

2010, Wii

¿Qué podría ser peor que perder a un hijo? Y cuando esto sucede en medio de una serie de eventos misteriosos en un pueblo distante en donde la oscuridad parece tener vida, las cosas alcanzan un nivel más allá del horror. **Shattered Memories** es un *remake* del original, pero no son los gráficos mejorados ni el control lo que lo hacen tan especial, sino la trama tan dramática que está llena de giros inesperados, sentimientos encontrados y una constante sensación de que estás caminando en círculos en lugar de resolver las cosas. No esperes una historia donde la chica rubia se cae, o el carro no enciende en el momento clave, **Silent Hill: Shattered Memories** te envuelve en su interesantísima trama y concepto, jugando con tu mente y tus más profundos temores.



© Konami

Juegos como **Silent Hill: Shattered Memories** son muestra de que se puede mejorar lo inmejorable.

La ventaja de un *remake* es que pueden hacer mejor un gran juego.

Resident Evil

2002, GCN

Aquí tenemos otro *remake* que se merece los aplausos de los fans, no sólo por superar en todos los sentidos al original, sino también porque engrandece la impresionante historia de esta serie que se ha convertido en todo un clásico. Sabemos que la serie está basada en la película de George Romero (**The Night of the Living Dead**), pero fuera de sólo adaptar el concepto de los zombis, Capcom fue más allá y creó toda una serie de eventos interconectados en una historia por demás interesante que vas conociendo no solamente por lo que se te presenta al llegar a un punto medio, sino también al leer los diarios, textos y archivos, pues nos vamos dando cuenta de todo lo que pasó y cómo se desarrolla la historia terrorífica, en donde los protagonistas -notablemente los héroes- son simples títeres de alguien que va un paso adelante.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

1998, N64

Sabemos de antemano que los juegos de esta franquicia tienen la misma historia base de siempre: salvar a la princesa y vencer al malo. Por fortuna, ha ido cambiando y madurando más y más, y desde nuestro punto de vista la mejor trama hasta el momento sigue siendo la presentada en el excelentísimo **Ocarina of Time**. Podría decirse que es casi imposible que quien lo haya jugado de principio a fin no haya quedado cautivado por su genialidad, desarrollo y sorpresas. La manera como se van dando los eventos es muy emotiva y te hace experimentar todos los sentimientos del héroe. Sin lugar a dudas, sigue siendo una de las mejores tramas no sólo de la serie legendaria, sino también de la industria.

¿No es cierto que ésta es una de las mejores historias de la serie de **Zelda**?

Star Fox 64

1997, N64

De inicio podría parecer que se trata de una historia trillada más, pues hay un villano que desea dominar el mundo, y los héroes deben detenerlo. Afortunadamente, **Star Fox 64** es más que una simple misión de heroísmo. Son varios los factores que contribuyen a que la historia de este juego sea memorable, pues en principio los héroes no lo son tanto, sino mercenarios contratados para el trabajo. Hay motivos personales por los cuales vale la pena enfrentar a toda la flota enemiga más que por ganar una medalla; el misterioso pasado y destino del padre del protagonista principal, así como su desarrollo y desenlace tan emotivo, lo convierten en una de las mejores historias que recordamos. No olviden que también ya está la versión 3D para el portátil consentido de todos, el Nintendo 3DS.

The King of Fighters Collection: The Orochi Saga

2008, Wii

Ya podemos imaginar sus caras con extrañeza al mencionar un juego de peleas, ¿verdad? Sabemos que la mayoría tienen historia, pero sinceramente en casi todos prevalece la idea de un villano que desea conquistar "algo" y que los peleadores son héroes, villanos o similares. Por tal razón es notable que justamente esta parte de la franquicia tenga una trama tan elaborada que, en verdad, nos dejó maravillados a lo largo de las entregas que la conforman. Por esto se mereció un juego específico para el Wii que los contiene todos. Si tienen oportunidad de jugarlo, no lo duden, está genial.

Conker´s Bad Fur Day

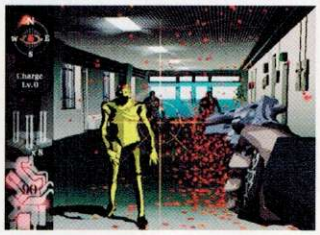
2001, N64

Finales felices, héroes que reciben el beso de la chica bonita, la satisfacción de haber logrado una misión noble y desinteresada... Elementos todos que no aplican en esta aventura que va más allá de lo extraordinario y lo convencional. **Conker´s Bad Fur Day** nos presenta una trama con los giros más inesperados y locos de la industria, sorpresas por montones y un desarrollo que sale de lo tradicional. Además, un protagonista diferente, con sus propios intereses y risas, muchas risas. Es una verdadera pena que este juego no se encuentre descargable para la Consola Virtual...

Killer7

2005, GCN

No cabe duda de que el director Suda51 es todo un visionario que pone algo más que puro empeño en una idea. Su primera creación fuera de Japón, **Killer7**, es por mucho una de las mejores -y más locas- historias que jamás hayamos jugado. Si en **Conker´s BFD** se olvidaron de los besos, ovaciones y nobleza, en **Killer7** tendrán algo totalmente distinto. En esta surrealista aventura controlarán a un equipo de asesinos que son realmente las manifestaciones de la mente de un sujeto de nombre **Harman Smith**. Pero no se vayan con la finta, porque la trama se va intrincando, tornándose en algo más que una simple historia, que aun terminando el juego un par de veces deja con varias incógnitas. Si ya entendieron el final, ¡no lo cuenten! Mejor presten el juego a un amigo para ver si puede descifrar los mensajes subliminales, ocultos y misteriosos del juego, para comparar sus propias perspectivas y conclusiones.



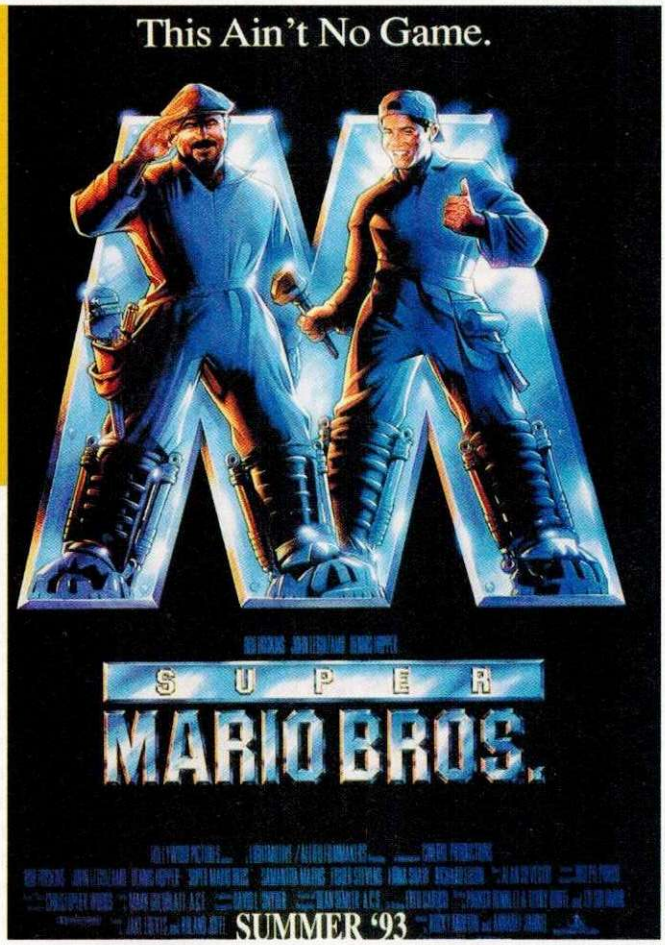
En este juegazo encontrarán una trama sumamente original y surrealista.

Toda historia tiene un final...

¿O no? Bueno, el chiste es que ya se dieron cuenta de cómo hay muchos títulos que se distinguen no por su alto nivel de *Replay Value*, ni por su amigable *gameplay* ni tampoco por sus gráficos, sino por atreverse a tener una trama que en verdad valga lo que pagaron por el juego. No se trata de discriminar las franquicias populares, tampoco las desconocidas, ni mucho menos estamos haciendo diferencia por las épocas, sino tratamos de ver cuáles tienen la originalidad de su parte para dar el paso de "sólo un juego" a una "obra de arte". ¿Conocen alguna otra historia que valga la pena? Pues entonces escríbannos para que nos hagan saber cuáles son y para que comenten sus opiniones.

WARIO AWARDS

¿Qué onda, mis chavales? Yo estoy muy bien, gracias, y como me siento de buenas, voy a iluminarlos con mi sabiduría: les tengo más premios preparados para esta ocasión. Como les comenté anteriormente, quiero platicarles acerca de la adaptación fílmica de la franquicia del plomero bigotón que todos quieren. No, no soy yo, nunca me ensuciaría las manos destapando caños, ja, ja, ja. Se trata de **Mario Bros.**, a quien le permito que sea la estrella de la serie, para que a mí no me molesten los paparazzis y fans enloquecidas. Además, les preparé algo para que aumenten su cultura de videojuegos con dos ejemplos de grandes errores en la industria. Así que acomódense para que rían un rato con mis ocurrencias y disfruten de mi excelentísimo punto de vista, el cual además de atinado, objetivo, veraz, concreto, espectacular, preciso, encantador, directo y atinado, es simplemente humilde y sincero, jua, jua, jua.



© Hollywood Pictures

Super Mario Bros.

1993, Hollywood Pictures

Empecemos con ver la famosísima película de *Live Action* basada en las aventuras de la serie de **Mario** y su hermano **Luigi**. ¿Qué podemos decir acerca de esta cinta sin mencionar palabras de desprecio? Hay que tener en cuenta que fue la primera basada directamente en un videojuego, por lo cual se puede considerar como toda una pionera en el ámbito. No obstante, la verdad es que no tenían que hacer grandes cambios a la trama ni aumentarle tantas tonterías. Si el juego ya tiene una historia y concepto, simple y sencillamente debían adaptarlo para que fueran personas y ya; fue como convertir a **Dhalsim** en científico... Para que vean a qué me refiero, voy a permitirme un poco de trabajo extra, les diré los puntos más destacados de la cinta. Ojo, hay muchos *spoilers*, así que agradezcan que les avisé.

La "introducción"

Antes de que vean incluso la cara de Bob Hoskins en el papel de **Mario**, y a John Leguizamo como **Luigi**, la última advertencia para que cambien de canal o retiren el DVD del reproductor es una horrenda introducción en donde explican qué les pasó "realmente" a los dinosaurios. Como se acabaron el presupuesto en tantas tonterías, se ve que pusieron a un niño de dos años a dibujar, animar y editar una secuencia donde un par de dinosaurios se regocijan y cometen *bullying* contra un pobre mamífero.

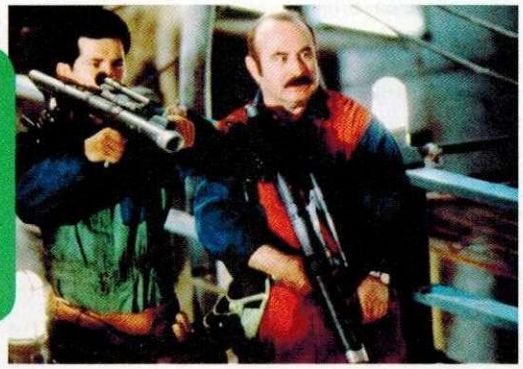
¡De ciencia ficción!

En la misma introducción nos dicen que el meteorito que cayó no acabó con los dinosaurios, sino que creó una dimensión alterna en donde los dinosaurios siguieron evolucionando hasta hacerse seres inteligentes como los humanos... ¿Quién escribió eso?, ¿estaba tomando medicamentos marca patito cuando lo hizo? Simplemente no entiendo qué fue lo que pasó.

¿Un huevo?

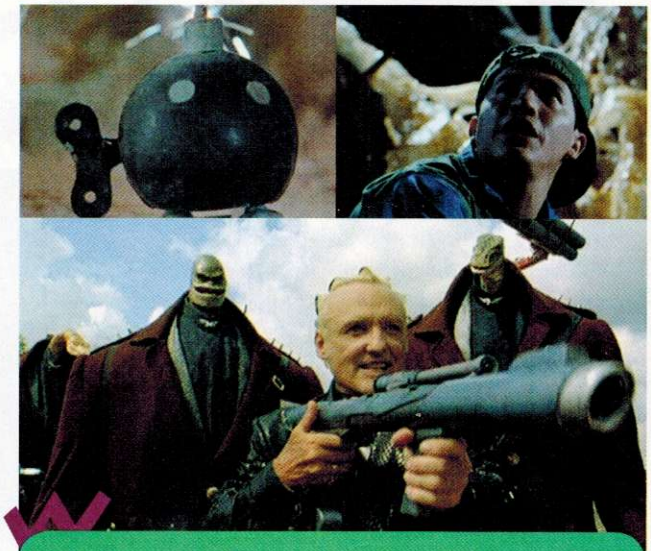
Ahora bien, seguimos con una secuencia en donde revelan que una persona desconocida deja un paquetito en una escuela, convento o algo similar (la verdad, no tiene importancia ni relevancia). El contenido es revelado como un huevo, ¡del que sale un bebé! A ver, ¿cómo está eso? Se supone que si los dinosaurios evolucionaron en seres inteligentes y llegaron a tener una apariencia humana, ¿entonces por qué nacen mediante huevos? Y más importante aún: ¿qué tiene que ver esto con la historia?, supongo que pensaron que de todos modos la película iba a vender...

Según rumores, ambos actores están arrepentidos de haber trabajado en este filme... tienen razón. Por cierto, ¿alguien reconoce esas armas?


© Hollywood Pictures

Complicando más el asunto

Entonces, tenemos que los "malos" de la historia son dinosaurios evolucionados al grado de humanos... ¿Y las tortugas?, ¿qué no eran los **koopas** tortugas en el reino de los hongos en lugar de dinosaurios con forma humana? Vaya, sí que quisieron dar en la torre a la historia. Ahora bien, ya que andamos en esto, sí, el bebé del principio era la princesa **Daisy**, hija del rey legítimo de la otra dimensión. El porqué decidieron que fuera **Daisy** y no **Toadstool** es algo que simplemente nunca comprenderemos, pero la cosa es que sigue siendo una "dinosaurio" que hace el papel de la princesa legítima... "¡santos enredos sin sentido, **Batman**!".



© Hollywood Pictures

Aquí pueden notar cómo degeneraron varios aspectos del juego. A la **Bob-omb** parece que la hicieron con papel maché y la pintaron con acuarelas. **Luigi** no es miedoso pero sí falto de inteligencia, **Koopa** sostiene un Super Scope pintado ¡y lo que está a sus lados son un **Goomba** y un **Koopa Troopa**!

¡Un golpe para los goombas!

Iba a hacer hincapié en la horrible manera como adaptaron el concepto de los hongos (incluido el hecho de que el papá de **Daisy** haya sido convertido en uno), pero creo que estaba más enfocado en el malísimo y choteado recursos del "*comic relief*" de los primos de **Koopa**, que poseen poca inteligencia y después aceleran su evolución para hacerlos menos tontos. Pero esperen, eso no es lo más increíble, los **Goombas** son originalmente hongos malos, ¿no?, pues aquí los presentaron de la siguiente manera (y créanme, no bromeo): son -dinosaurios evolucionados para parecer humanos que fueron "devolucionados" para hacerlos soldados de alta lealtad y nula inteligencia con cuerpos de hombres corpulentos y cabezas diminutas de seudorreptiles y expresión de retraso mental. Si creen que es absurdo, vean la película y lo comprobarán... y traten de decir la descripción de corrido sin respirar, ja, ja, ja. Véanlos en la foto de arriba.

Más detalles malos...

Decir todas las cosas chafas de esta película sería imposible, pero les comentaré los últimos detalles que ayudaron a dar más en la torre a esta adaptación. **Yoshi**, el legendario dinosaurio que monta **Mario**, es presentado como un pequeño terópodo (si no saben qué es, se los dejo de tarea), mascota de **Koopa**, el cual está muy lejano de su representación original, aunque sí le pusieron una lengua larga, tal como en el juego. Otro detalle que no me pareció es que el mundo de los "dinosaurios" es una especie de degenere posapocalíptico con toques de estilo *cyberpunk*, los cuales cuentan con tecnología más allá de la de los humanos. Y hablando de este detalle, explicaron (¿o adaptaron?) la habilidad de saltar -característica especial de los hermanos **Mario**-, con unas botas que permiten volar, saltar y flotar... sí, cómo no.

© Hollywood Pictures

Conclusión

Como podrán darse cuenta, se trata de una película horrenda basada en un videojuego. Aunque, por otro lado, la encontré sumamente divertida por los diálogos y torpezas de sus personajes. Tal vez si la hubieran presentado no como parte de la franquicia, hubiera tenido más éxito y menos inconsistencias. Bueno, la verdad sí se las recomiendo para que pasen una tarde lluviosa o con los cuates, pero no esperen mucho, ja, ja, ja. Aunque definitivamente es mucho mejor que la que les comenté la vez anterior, **The Wizard**, es la peor película que tenga que ver algo con videojuegos.

Joyas de la antiexcelencia

Recibí varios correos en los que me preguntaban por qué di mención especial a dos juegos de Atari, especialmente si **Pac-Man** es toda una luminaria en la industria de los videojuegos. Supongo que se tratará de jugadores inexpertos con poco tiempo en el mundo de los videojuegos, puesto que un veterano del control como

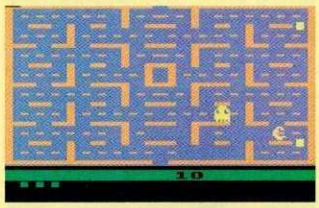
Pac-Man

La oveja negra de la franquicia...

El juego de Arcadia más popular+la consola más vendida del momento= éxito total garantizado... o al menos eso es lo que parecía al principio. Este juego vendió más de siete millones de copias, y al parecer fue un negocio redondo como el protagonista del cartucho. Lamentablemente, esta versión tuvo un par de diminutas pero importantes diferencias en contraste con el arrollador impacto de su contraparte de Arcadia. De acuerdo, para ser francos, simplemente no tenía NADA del original. Debido a las limitantes del sistema -aunque yo atribuyo más a nulas ganas de chambear como se debe-, se cambiaron cosas que, en pocas palabras, arruinaron el juego.

Empecemos por ver que los *sprites* del juego eran increíblemente más sencillos, al grado de que **Pac-Man** no se veía como tal; no volteaba nunca y, por alguna razón, tenía un ojo a diferencia del original. El laberinto fue cambiado por completo, pero lo más desastroso del asunto es que los fantasmas "parpadeaban". Es decir, como el sistema no podía tener a los cuatro monstruos (porque

yo -aunque realmente soy muy joven y apuesto- sabría perfectamente que este par de juegos fue parte fundamental de la gran caída de los videojuegos en 1983. ¿Por qué?, lo voy a explicar, no coman ansias.



© Nintendo

así se llamaban en Arcadia) en pantalla, entonces sólo uno podía verse al mismo tiempo y eso hacía que parecieran fantasmas (aunque pensándolo bien, YA lo parecían).

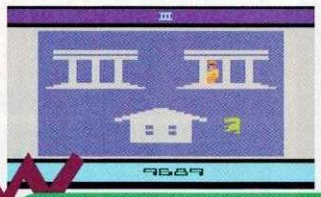
Entonces, tenemos que realmente esta conversión merece por mucho uno de mis premios a la antiexcelencia, porque no solamente arruinó la imagen del famoso personaje que come píldoras, sino que también hirió feamente a la compañía y, por ende, a la industria de los videojuegos en general. ¿Pueden creer que tenían a la gallina de los huevos de oro y no quisieron darle de comer? En verdad me maravilla que alguien pueda ser más flojo y perezoso que yo, pero la diferencia es que soy altamente inteligente y gano dinero con poco esfuerzo, pero confirmo que sea algo seguro, ja ja ja ja.

Atari pensó que el dinero les iba a llegar a manos llenas, por eso se le hizo fácil lanzar un juego malo con la idea de que se iba a vender de todos modos.

E.T. the Extra-Terrestrial

¡Trágame tierra! (literalmente)

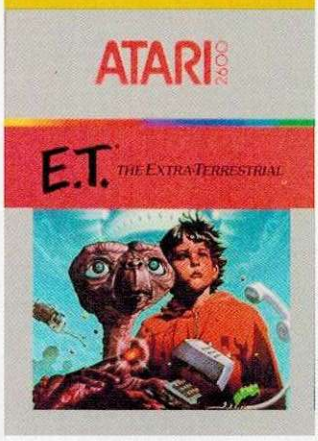
Hay juegos que son difíciles de conseguir hoy día porque son joyas, obras de arte o simplemente porque hicieron poquitos de ellos. En este caso es muy difícil tener una de estas barbaridades por el simple hecho de que están bajo tierra; no, no bromeo, sigan leyendo y verán a qué me refiero. Cuando se estrenó la popular película del alienígena del dedo con lamparita y cuello extensible, fue un éxito total, por lo que Atari no perdió tiempo en tener la licencia y sacar un juego de este filme, que seguramente vendería millones y millones. El lado malo fue que como quisieron acelerar las cosas para que estuviera listo para Navidad y se vendiera como tacos de canasta, acortaron el tiempo para desarrollar el juego enormemente.



Si pareció absurdo que una inteligencia superior hiciera un teléfono interestelar a partir de latas y un paraguas, entonces ni quiero imaginar qué piensan de este juego nefasto. No son sólo los gráficos, sino también el terrible modo de juego donde se pierden sin sentido. La pantalla del título es lo mejor de todo.

El resultado fue obvio, en lugar de ofrecer una experiencia que fuera al menos la mitad de divertida que la película, el desastroso producto final fue un horrendo juego en donde se pierde uno literalmente y no se sabe nunca hacia dónde ir, qué hacer, y nadie supo cuál era el objetivo, aun teniendo la caja y el instructivo. Lamentablemente, Atari ya estaba contando sus pollos antes de que salieran del cascarón, por lo cual produjeron cinco millones de copias del juego, de las cuales sólo se vendieron un millón y medio, la mayoría fue regresada a la tienda -y de ahí a Atari- por los consumidores que encontraron el videojuego totalmente "indisfrutable".

Uno de esos juegos que simplemente no se pueden terminar, no por difícil, ¡sino por horrendo!



© Atari Inc. / Universal Pictures

Los productos regresados se sumaron a los que no se vendieron, y tuvieron un poco ceremonioso entierro en algún desierto de Nuevo México. Junto con **Pac-Man**, se tiene la teoría casi comprobable de que **E.T.** (bueno, el cartucho) fue el causante de la ruina de Atari y de la gran caída de videojuegos en 1983, que tuvo fin con la llegada del NES. Ojo, que vean un cartucho de **E.T.** en el tianguis no significa que encontraron un diamante, es simplemente un juego que se salvó de la sepultura. Si no me creen, reto a que lo jueguen más de cinco minutos, ja, ja, ja. Ojalá que si tienen oportunidad de jugarlo, mantengan a la mano algo para quitar el estrés.

¡A dormir!

Bueno, mis queridos seguidores, ya me cansé de escribir, así que les dejo mi sabiduría y buen humor para que amplíen más su conocimiento del tema y puedan desarrollar un poco más su nivel crítico como yo, ja, ja, ja. No olviden escribirme a: wario@clubnintendomx.com con todas sus muestras de admiración, cartas con perfume y demás, les aseguro que leeré todas... cuando yo quiera. ¡Cuídense y sean como yo!

EL OJO DEL CUERVO

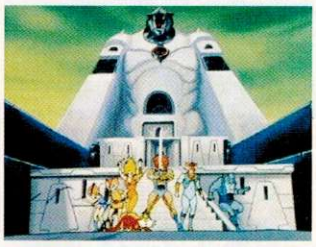
Por Hugo Hernández

Videojuegos/cine: "**ThunderCats**"

¡Los **Felinos Cósmicos**!

El mes pasado comentamos sobre un grupo de felinos que nos hicieron reír y cuyo líder se valía de su inteligencia para sacar ventaja de las situaciones. Pero ahora dejaremos la tranquilidad de los callejones de Manhattan para transportarnos hacia la Tercera Tierra, el nuevo hogar de los **ThunderCats**, un grupo de felinos humanoides que cobraron fama en 1985 con el surgimiento de su primera temporada animada, basada en los personajes creados por Tobin Wolf.

La serie tuvo tanto éxito que rápidamente surgieron las adaptaciones para cómic, los juguetes coleccionables e incluso un juego de video que, por desgracia, no apareció en ninguna consola de Nintendo. Ahora, a más de 26 años de su estreno original, se nota que la gente de Warner Bros. pudo ver "más allá de lo evidente" y retomó el concepto de los **ThunderCats** dándoles un enfoque fresco, del cual se está encargando la compañía de animación japonesa Studio 4°C. De hecho, no se trata de una recreación de la historia original, sino que aprovecharon para replantear el argumento de la serie, darle nuevos elementos de acción, una ambientación más oscura y profunda que haga ver a los personajes más como guerreros que buscan a toda costa defender su imperio de la tiranía de sus poderosos enemigos.



© 2011 Warner Bros.

Los originales **ThunderCats** (1985)

Mientras en Norteamérica apenas se estrenaba la heroica consola de 8 bits de Nintendo, la compañía Telepictures presentaba a los que se volverían los nuevos guerreros que emprenderían la eterna lucha entre el bien y el mal. La trama de la serie original de los años 80 nos habla sobre Thundera, un mítico planeta que fue destruido, por lo cual los pocos sobrevivientes tuvieron que ir en busca de un nuevo hogar. En el camino, los mutantes de la luna de Plunn Darr tratarían de aniquilar a todo aquel que haya escapado, en especial a **Lion-O**, el heredero del reino, quien portaría la Espada del Augurio, la base del poder de estos legendarios seres felinos. En la batalla espacial los mutantes lograrían derribar a todas las naves, pero curiosamente la que les interesaba sólo recibiría daños mínimos que modificarían su trayectoria, pero no evitaría que los **ThunderCats** usaran las cápsulas de hibernación para llegar a la Tercera Tierra. Para lograrlo, **Jaga**, líder del grupo y protector de **Lion-O**, se sacrificaría manteniendo la trayectoria de la nave durante diez años.

Al encontrarse en el planeta prometido, la invasión de los mutantes sería inminente, así **Mumm-Ra**, **"El Inmortal"**, prepararía su escape de la prisión a la que lo habían sometido los antiguos faraones, al mismo tiempo que se deshacía de los **ThunderCats** y su ya crecido líder **Lion-O**, que no sólo era un gran guerrero felino, sino que también la Espada del Augurio le brindaba poderes inimaginables. La lucha se extendería con el paso de los años, y los bandos conocerían nuevos aliados y enemigos (algunos como los **Lunataks**), que harían de la aventura de los **Felinos Cósmicos** una de las favoritas de varias generaciones de telespectadores.

El cambio de diseño en **Lion-O** es evidente. En la nueva versión vemos a un héroe más estilizado y con detalles felinos en su físico (pies, brazos y cabeza). También el traje tuvo sus modificaciones.

© 2011 Warner Bros.

ThunderCats (2011)

De inicio, no sólo verás un estilo gráfico más detallado que se centra en Thundera, planeta del cual son originarios los **ThunderCats**. En una de las primeras tomas vemos a **Lion-O**, considerablemente más joven, cruzando los caminos del reino de Thundera, codeándose con los pueblerinos mientras se oculta en uno de sus mantos, pues anda de incógnito para enfrentar mano a mano a todo aquel que cometa actos ruines; un paladín justiciero y defensor de los desamparados. Por supuesto, en sus aventuras poco a poco conocerá a quienes serán sus grandes aliados, como **Cheetara**, **Pantro**, **Linx-O** y demás. Lo que parecería un próspero reino pronto conocería su fatídica suerte cuando una invasión de lagartos, comandada por un poderoso hechicero de nombre **Mumm-Ra**, destruye hasta la última piedra de Thundera... sólo un puñado sobrevivió al incidente y ahora todo quedará en manos de **Lion-O** , quien ya tendrá en sus manos el poder de la Espada del Augurio, ítem que será vital para encontrar el Libro del Augurio (del cual ya se había hablado en la serie original), en el cual se encuentra grabada la única manera en que **Mumm-Ra** puede ser derrotado.

Poco antes de su estreno, Warner lanzó un póster promocional que mostraba la figura de **Lion-O** sobre un fondo ocre en el cual resaltaba la figura del felino con trazos sobrios y desafiantes, siendo la parte de mayor luz el incandescente rojo de sus ojos. Con ello se ponía énfasis al tono más agresivo y oscuro que pretendían dar a la serie, pues si pudieron apreciar la anterior, estuvo dotada con una tendencia más conservadora, en la cual incluso los personajes (en específico de los enemigos) contaban con humor involuntario en lugar de magnificar la tiranía de su imagen.

© 2011 Warner Bros.

Las voces en inglés serán prestadas por los siguientes actores: Emmanuelle Chriqui (**Cheetara**), Will Friedle (**Lion-O**), Corey Buton (**Tygus**), Kevin M. Richardson (**Panthro**), Mathew Marcer (**Tygra**) y Robin Atkins Downs (**Mumm-Ra**).

En pleno apogeo de la serie, la compañía Elite Systems tuvo la buena idea de desarrollar y publicar un videojuego titulado **ThunderCats: The Lost Eye of Thundera** para plataformas como Atari ST y Commodore 64. Se trataba de un título de acción individual en el cual **Lion-O** debía emprender una cruzada para encontrar y derrotar a **Mumm-Ra**, quien por fin había conseguido el poder de El Ojo de Thundera y planeaba acabar con todo vestigio de la existencia de los **ThunderCats**.

¿Sabías que...?

¡Datos curiosos que transforman tu conocimiento!

1.- ¡Óraleee! Víctor Trujillo (mejor conocido como **Brozo**, **El Payaso Tenebroso**) prestó su voz para dar vida a **Lion-O** en la primera temporada de los **ThunderCats**. Para la segunda temporada, le tocó a Bernardo Ezeta (también trabajó en el *show* de **Super Mario Bros.** y **Super Mario Bros. 3**, obviamente, en el papel del plomero de overol rojo).

2.- En 1985 apareció una película para video titulada **ThunderCats -HO!**, sin embargo, más tarde hicieron los arreglos para transmitirla en televisión en cinco capítulos que vendrían a ser la segunda temporada, donde se integraron tres personajes más.

3.- La serie sólo contó con cuatro temporadas, iniciando en 1985 y finalizando en 1987, con un total de 130 episodios.

4.- Los primeros cómics de los **ThunderCats** fueron publicados en 1985 bajo el sello Star de Marvel Comics. Sólo fueron 24 ediciones, que se alargaron hasta 1988. Posteriormente, **Marvel UK** lanzó otras 129 ediciones hasta 1991. Por su parte, **DC Comics**, con licencia de Warner Bros., tuvo sus publicaciones de **ThunderCats** en 2002.

En conclusión

Me agrada la idea de que revivan las series. En esta ocasión, como la del anterior felino, se trata de personajes icónicos de la cultura popular que tienen como principal punto de interés para los fans la nostalgia de ver a sus héroes de la infancia ahora apoyados por las nuevas tecnologías digitales. La historia original de los **ThunderCats** me pareció muy interesante, pero mucho más en su primera temporada. Detalles como los valores de honor, respeto y compañerismo siempre estaban presentes en cada capítulo; además, se mantenía una lucha entre el bien y el mal bastante equilibrada. Ahora, con la nueva serie de Warner que se transmite por Cartoon Network, vemos una ideología que si bien parte de las mismas raíces, también va por otras maneras de enfrentar las situaciones. Los personajes lucen notablemente más jóvenes, lo que nos plantea una historia donde las inexperiencias de los héroes serán pulidas al filo de la batalla, conociendo así una de sus facetas hasta ahora ignotas. La animación es bastante buena, y vista en Alta Definición seguramente te emocionará intensamente cada combate, más aún cuando se escuche el clásico grito: Thunder, Thunder, **ThunderCats**... ¡Hooooo!

¿A ustedes qué les pareció esta nueva entrega de **ThunderCats**? No olviden que pueden mandarme sus comentarios, sugerencias o críticas vía correo electrónico a: hugoh@clubnintendomx.com o, si lo prefieren, vía correo tradicional a la dirección: Av. Vasco de Quiroga 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, c.p. 01210, delegación Álvaro Obregón, México, DF. No olviden incluir sus datos completos. ¡Hasta la próxima!

FINALES

Cada final representa horas de esfuerzo, alegrías y tristezas detrás de un control.

Banjo-Kazooie
Nintendo 64

En el Nintendo 64 vimos grandes juegos de plataformas, como **Conker´s Bad Fur Day** o **Donkey Kong 64**, pero uno que se volvió clásico y aun ahora es de los mejores exponentes del género, es **Banjo-Kazooie**, de los genios de Rare. Antes de su salida se conocía como **Dream Project**, todo se mantuvo en secreto hasta poco tiempo antes de su aparición, que fue a mediados de 1998, momento en el que la compañía inglesa se consolidaba como una de las grandes en el medio.

La historia de **Banjo-Kazooie** es bastante cómica ya que, para empezar, los héroes no eran grandes guerreros, simplemente un oso y un ave bastante habladora. Un día, cuando se preparaban para salir de día de campo con la hermana de **Banjo**, **Tooty**, el sueño les impide llegar temprano a la cita, lo que la bruja **Gruntilda** aprovecha para raptar a la rubia hermana de **Banjo**.

¿Por qué la secuestró? Simplemente se encontraba celosa de su belleza y deseaba mediante modernas técnicas intercambiar apariencia con ella... bueno, al menos tiene un objetivo distinto de controlar el mundo. Después de pasar por mil peripecias, que incluían encontrar unos pequeños seres llamados **Jinjos**, logran llegar a la guarida de **Gruntilda**... que resulta ser ¡un gran juego de mesa! Cuanto todos esperábamos una pelea como normalmente ocurre, los programadores se vieron ingeniosos creando esta manera de enfrentar a la bruja.

Una gran pareja de los videojuegos, que por desgracia ya no hemos podido disfrutar en consolas de Nintendo.

"No, no puede haber nadie más bella que yo. Debes estar loco".

Gruntilda

Al estilo **Mario Party**, debíamos avanzar casilla por casilla pasando diferentes retos que iban desde identificar una melodía hasta una pequeña imagen de alguno de los escenarios que recorrimos. Realmente era divertido ya que si fallábamos, terminábamos en la lava, al llegar hasta la parte donde **Gruntilda** escapaba y, ahora sí, comenzaba la batalla, una de verdad espectacular.

La bruja nos atacaba con su escoba voladora, para defendernos teníamos que esquivar primero sus embestidas y luego lanzarle huevos. Pero ahí no para la cosa: cuando se enojaba, debíamos seguirla volando; una experiencia magnífica. Cuando la batalla se encontraba en el punto más crítico, aparecía una estatua gigante de un **Jinjo**... sí, has adivinado, si reunías todos los **Jinjos**, podías darle vida para que propinara el ataque final a **Grunti**, un gran momento sin duda cuando se veía en acción a **Jinjonator**. Después de eso, **Banjo**, **Kazooie** y **Tooty** tomaban unas merecidas vacaciones en la playa, momento en el cual se mostraban varios secretos del juego que se activarían con el Disk Drive. Obviamente, esto ya no fue posible, pero queda como un gran detalle, que después fuera adaptado a la secuela, **Banjo-Tooie**, otro gran título de Nintendo 64, del que después comentaremos en esta sección para que lo conozcas.

La batalla final contra **Gruntilda** es una de las más emocionantes y espectacualres en la historia de los videojuegos, te deja satisfecho en todo sentido. Ojalá el destino nos depare algunas sorpresas relacionadas con estos personajes.

Super Mario 64
Nintendo 64

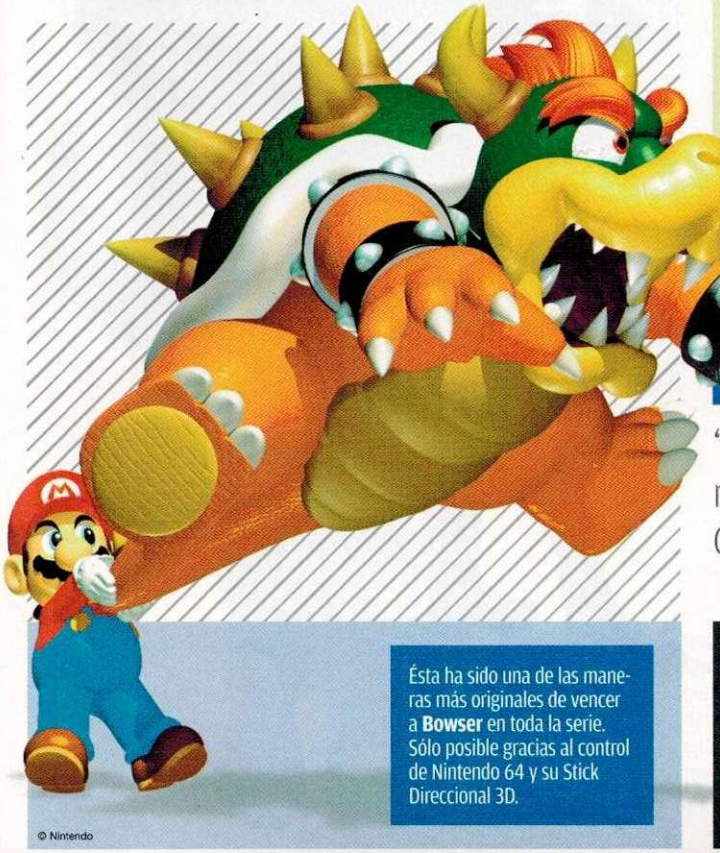
Pocos son los títulos que cambian tu visión de los videojuegos, como lo hizo **Super Mario 64** en 1996. Literalmente, marcaba el debut de los juegos con entornos en 3D para consolas caseras. Fue tal su perfección, que aún ahora muchas obras siguen tomando esta creación como punto de partida, sobre todo en lo que se refiere a manejo de cámaras.

Como no podía ser de otra manera, la historia de este juego es muy sencilla: **Bowser** ha raptado una vez más a la **Princesa Peach**, justo antes de que recibiera a **Mario** en el castillo para compartir una rebanada de pastel. Ahora, nuestro héroe tiene que buscar en cada rincón del palacio por las estrellas de poder, sólo ellas podrán regresar todo a la normalidad, reestablecer a **Peach** en su trono y, de paso, volverte una leyenda.

Bowser ha aprendido de fracasos anteriores, ya no te estará esperando hasta el final del camino para ver si puede derrotarte. Ahora, aparecerá en tres ocasiones a lo largo de la aventura. Para derrotarlo debes sujetarlo de la cola y arrojarlo a las minas ubicadas al rededor de la plataforma donde se desarrolla el combate. Esto se logra con el *Stick* del control del Nintendo 64, que permite dar giros de 360 grados. Las primeras dos ocasiones que lo enfrentas, con una vez que toque las minas será suficiente para que escape. Debes arrojarlo tres veces, situación que se complica porque la plataforma comienza a caerse.

Cuando lo logras, aparece una gran estrella que representa el regreso a la paz en todo el reino; una gran melodía acompaña un rápido recorrido por los mundos que cruzaste mientras regresas volando al castillo de **Peach**, donde te espera sumamente agradecida por haberla rescatado. Tan es así, que preparará el pastel que tanto te había prometido. Todos entran al castillo excepto **Mario**, que se queda mirando hacia la pantalla, agradeciendo con este gesto tu ayuda, sin la cual no hubiera podido conseguirlo. Sumamente emotivo, sobre todo la escena final, cuando ves el pastel que preparó **Peach**; un momento que jamás olvidaremos todos los que lo jugamos.

Una postal para el recuerdo. Seguro que fuimos muchos quienes correspondimos a la despedida de **Mario**, **Peach** y compañía.



Ésta ha sido una de las maneras más originales de vencer a **Bowser** en toda la serie. Sólo posible gracias al control de Nintendo 64 y su Stick Direccional 3D.

© Nintendo

"El poder de las estrellas ha restaurado el castillo, y todo es debido a ti. Gracias, **Mario**".

Peach

Si deseas ver el final de un título que te trae gratos recuerdos, o bien jamás pudiste terminar o jugar alguno, mándanos un correo electrónico a la dirección de la revista haciéndonos tu petición, clubnin@clubnintendomx.com. Por lo pronto ha sido todo por este mes, esperamos que hayas disfrutado de estos finales.

EL ARTE de Resident Evil: The Mercenaries 3D

Las Plagas han llegado al N3DS para ofrecernos una versión más extensa del minijuego que apareciera originalmente en Nintendo GameCube. Por supuesto, se incluyen más guerreros, aunque, curiosamente, **Leon S. Kennedy**, el protagonista de **RE4**, quedó fuera de la jugada. Aquí te presentamos a los personajes.

Jill Valentine

Desde el inicio, **Jill** ha ganado fama y popularidad, consiguiendo así su participación en otras secuelas: **RE3** y los recientes **Umbrella Chronicles** y **The Mercenaries**. Ella formó parte de los S.T.AR.S., sin embargo, ahora se encuentra apoyando al grupo antiterrorista BSAA. En el cine, fue encarnada por la bella Sienna Guillory.

Jack Krauser

En sus inicios, **Krauser** fue un agente del gobierno de EU; sin embargo, más adelante, en **RE4**, se convirtió en un mercenario de **Saddler**, encargándose del secuestro de **Ashley**, la hija del presidente estadounidense. Sus habilidades con el cuchillo y el arco hacen que los enemigos en **The Mercenaries** piensen dos veces antes de atacarlo.

© 2011 Capcom

Chris Redfield

Junto con **Jill** y otros agentes, él formó el equipo Alpha de los S.T.A.R.S., pero luego de conocer lo que ocurrió con Umbrella y el brote del virus que causaba el levantamiento de los muertos, decidió emprender una cruzada contra todos los responsables hasta llegar a las últimas consecuencias. Su mejor arma de inicio en **RETM3D** es la escopeta.

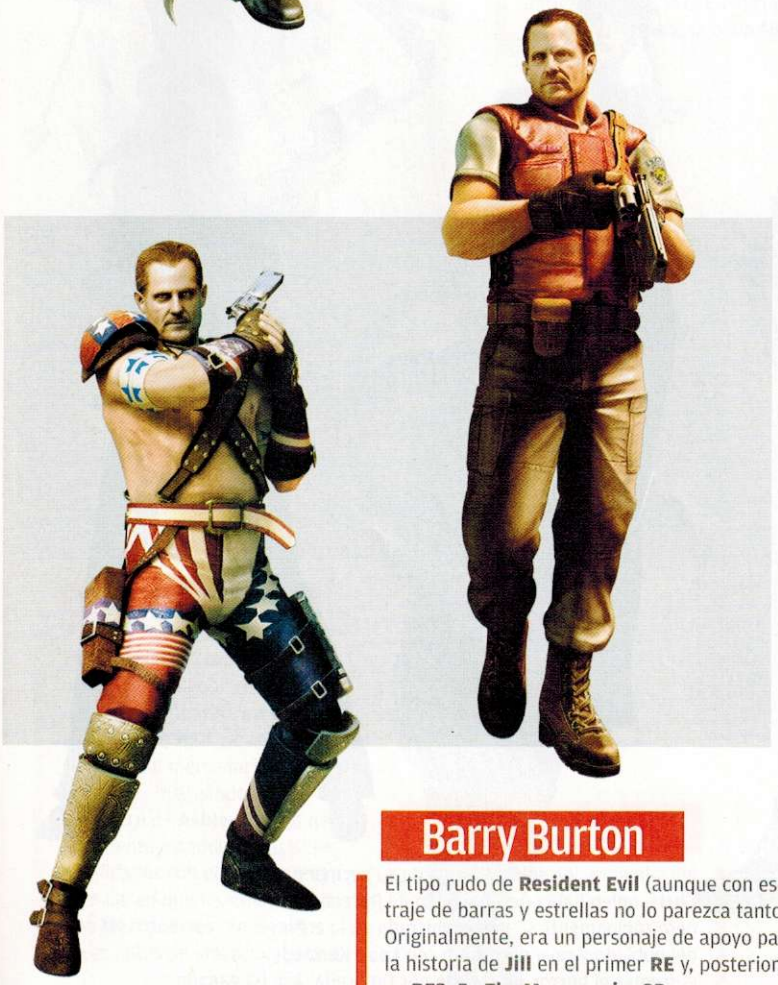
Claire Redfield

Inicialmente, iba sólo en busca de su hermano **Chris**, quien había desaparecido de Raccon, pero rápidamente se vio involucrada en la crisis del poblado y tuvo que, junto con **Leon Kennedy**, enfrentar el horror provocado por Umbrella. Así, ha ganado fuerza y reputación, siendo un personaje recurrente en la serie. Aquí te presentamos sus dos atuendos para **RETM3D**.

© 2011 Capcom

Hunk

También conocido como "El Cuarto Sobreviviente", **Hunk** ha sabido ganarse su espacio en la zona de combate, y prueba de ello es su incursión en **The Mercenaries 3D**. En la imagen de la izquierda se muestra su traje alterno, que sirve maravillosamente (con sus cuchillos) para acabar con los enemigos en combate cuerpo a cuerpo.



Barry Burton

El tipo rudo de **Resident Evil** (aunque con ese traje de barras y estrellas no lo parezca tanto). Originalmente, era un personaje de apoyo para la historia de **Jill** en el primer **RE** y, posteriormente, en **RE3**. En **The Mercenaries 3D**, sus armas son magnum (Broken Butterfly), pistola 9mm (Samurai Edge) y el devastador rifle automático (Dragonuv).

© 2011 Capcom

Albert Wesker

Mucho se ha dicho de **Albert Wesker** a través de la historia de **Resident Evil**, pero lo cierto es que se trata de un gran villano que no sólo ha conseguido formar parte de cada uno de los juegos, sino que también apareció en la pantalla grande. Su poder físico y con munición lo convierte en un digno jugador en **The Mercenaries 3D**.

Rebecca Chambers

Ella era médico del equipo Bravo de los S.T.A.R.S., pero se ha convertido en una verdadera guerrera que no titubea en aplastarle los huesos a cualquier zombi que se le ponga en frente. En **The Mercenaries 3D**, cuenta con el traje clásico del primer **RE**, pero también con el de enfermera sexy, que es una exclusiva para esta entrega en Nintendo 3DS.

© 2011 Capcom

LEGO Harry Potter: Years 1-4

Wii

Bloques rojos

Ingresa los siguientes códigos en el apartado especial de Wiseacre's Wizarding Supplies.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Varitas de zanahoria	AUC8EH
Adornos de personajes	H27KGC
Detector de Tokens de personajes	HA79V8
Navidad	T7PVVN
Corazones adicionales	J9U6Z9
Excava más rápido	Z9BFAD
Magia veloz	FA3GQA
Detector de bloques dorados	84QNQN
Detector de crestas de Hogwarts	TTMC6D
Pista de hielo	F88VUW
Invencibilidad	QQWC6B
Detector de bloques rojos	7AD7HE
Regenerar los corazones	89ML2W
Siluetas	HZBVX7
Mandrágora cantante	BMEU6X
Magneto de estoperoles	67FKWZ

Hechizos de Wiseacre

Ingresa los siguientes códigos en el apartado especial de Wiseacre's Wizarding Supplies.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Anteoculatia	QFB6NR
Calvorio	6DNR6L
Colovaria	9GJ442
Engorgio Skullus	CD4JLX
Flipendo	ND2L7W
Glacius	ERA9DR
Herbifors	H8FTHL
Incarcerous	YEB9Q9
Locomotor Mortis	2M2XJ6
Multicorfors	JK6QRM
Redactum Skullus	UW8LRH
Slugulus Eructo	U6EE8X
Stupefy	UWDJ4Y
Trip Jinx	YZNRF6

Passwords de vigilancia

También puedes ingresar códigos en el nivel superior de Wiseacre's Wizarding Equipment Store en el callejón Diagon.

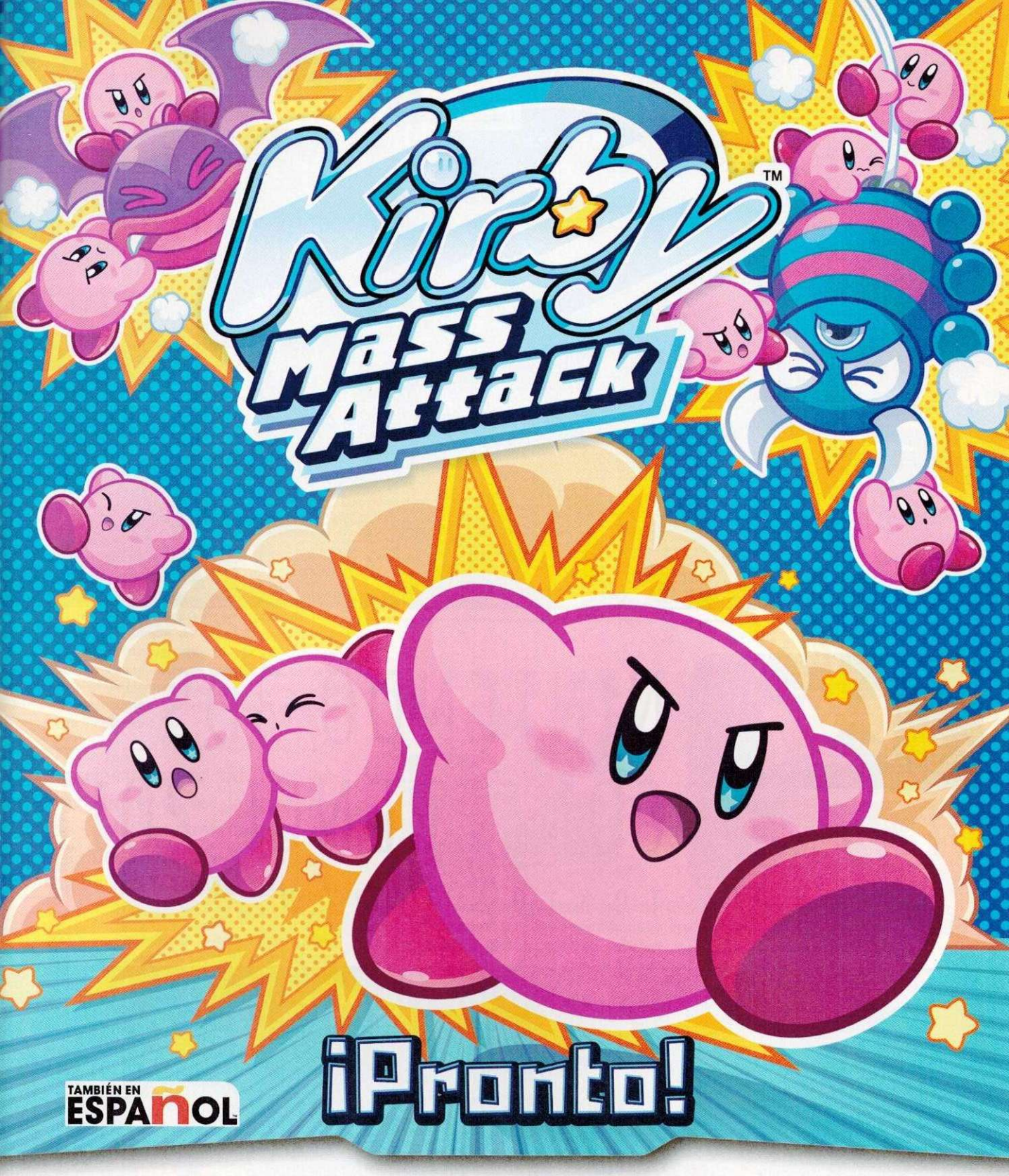
SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Accio	VE9VV7
Amplifica tu puntuación por 10	H8X69Y
Amplifica tu puntuación por 2	74YKR7
Amplifica tu puntuación por 4	J3WHNK
Amplifica tu puntuación por 6	XK9ANE
Amplifica tu puntuación por 8	HUFV2H
Código de disfraz	4DMK2R
Bloque rojo adicional (Doomed Recovery)	ZEX7MV
Entomorphis	MYN3NB
Pista de hielo	F88VUW
Invencibilidad bloque rojo adicional	QQWC6B
Bloque rojo (detector de tokens de personaje)	H27KGC
Rictusempra	2UCA3M
Tarantallegra	KWWQ44

Bloques dorados

Activa los siguientes códigos en la parte superior de Wiseacre's Wizarding Supplies.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Bloque dorado 01	QE4VC7
Bloque dorado 02	FY8H97
Bloque dorado 03	3MQT4P
Bloque dorado 04	PQPM7Z
Bloque dorado 05	ZY2CPA
Bloque dorado 06	3GMTP6
Bloque dorado 07	XY6VYZ
Bloque dorado 08	TUNC4W
Bloque dorado 09	EJ42Q6
Bloque dorado 10	GFJCV9
Bloque dorado 11	DZCY6G

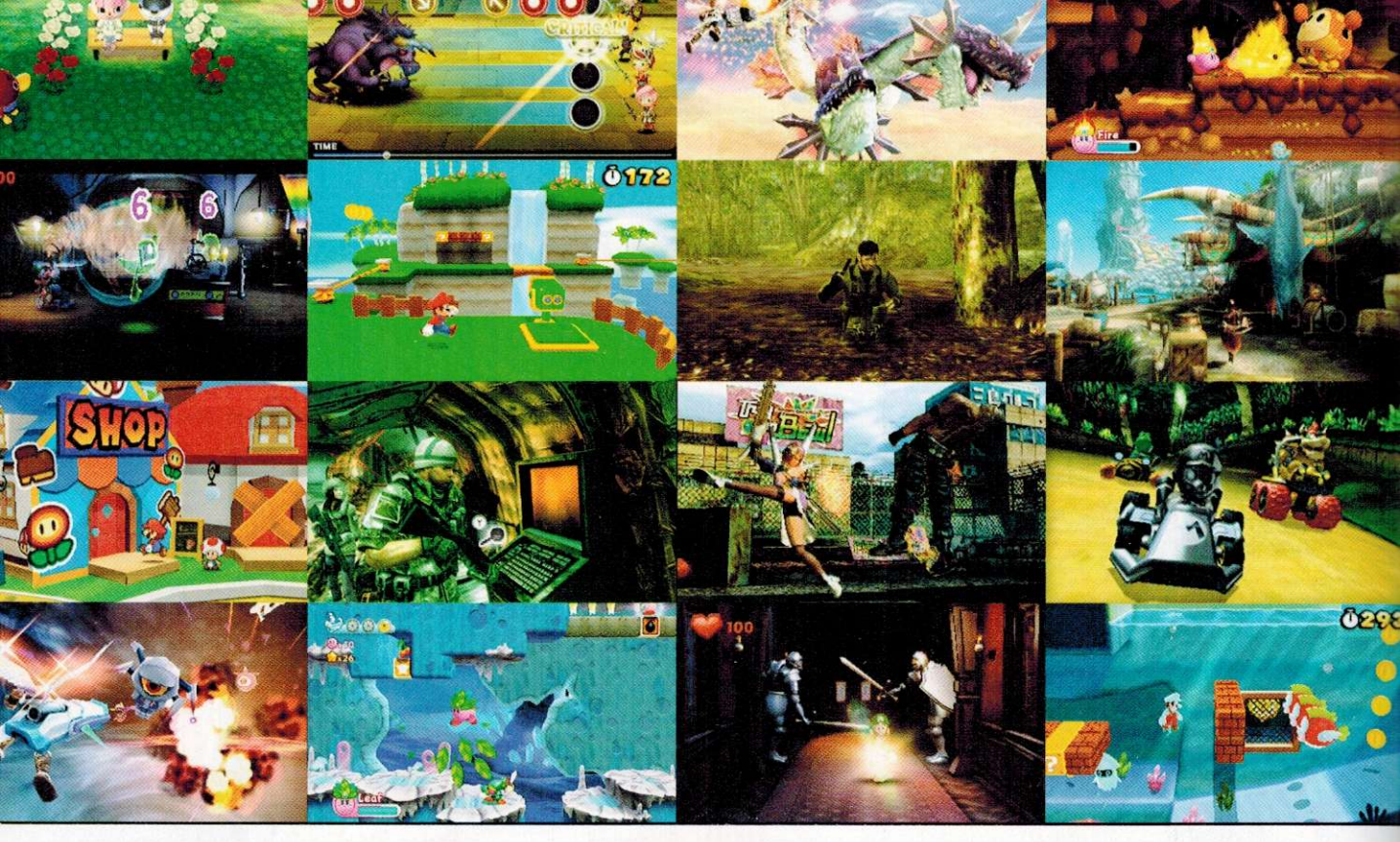
© 2011 Warner Bros. Interactive

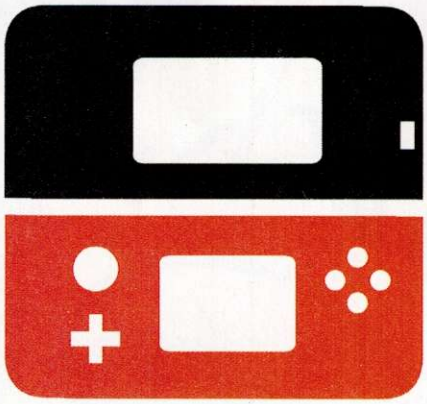


NINTENDO DS™

Nintendo

© 2011 HAL Laboratory, Inc. / Nintendo. Kirby and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. © 2011 Nintendo. Visit us at www.nintendo.com





NINTENDO 3DS CONFERENCE 2011

TOKIO, JAPÓN

Miles de ojos pendientes del futuro del Nintendo 3DS

Dicen por allí que no hay fecha que no llegue ni plazo que no se cumpla. Así, el 13 de septiembre (en Japón), el día que todos los fans de Nintendo esperábamos para quitar el velo que cubría el piso por el cual andará el Nintendo 3DS durante el resto del año y parte del que viene, llegó. Múltiples títulos se presentaron en una oleada de juegos donde el portátil fue prácticamente el protagonista, muchos de los cuales quizá sólo se queden para el mercado oriental, otros tantos los disfrutaremos también en América. Pero antes de entrar en materia, echemos un ojo a los días anteriores a la conferencia, que fueron clave para ir moldeando el sendero hacia una prometedora propuesta de entretenimiento que nos llegaría en viva voz de Satoru Iwata.

Previamente, el terreno se fue calentando cuando a través de Internet se mostraron imágenes de la revista Famitsu, donde por fin se hablaba de otro hecho casi obligado: la adaptación de **Monster Hunter** para el N3DS, dando fin a los rumores y especulaciones del arma secreta que tendría Capcom para Nintendo. También, dicha publicación nipona mostró un accesorio que se incrustaba por la parte baja del N3DS agregando un segundo *Pad* circular en la parte derecha, ¿para qué?, simple, daría una mejor sensación de juego y más versatilidad a la gama de controles y configuraciones que los licenciatarios podrían implementar en sus títulos, siendo **Monster Hunter 3 G** el primero que gozaría de esta innovación.

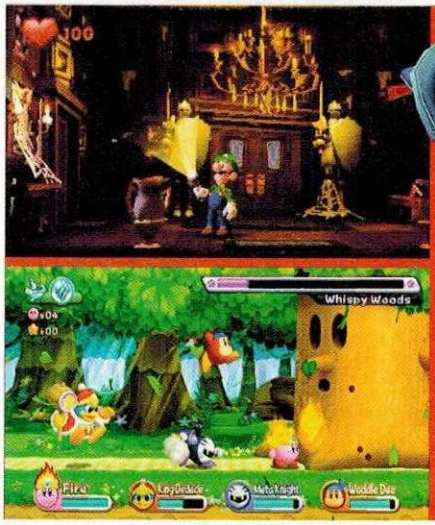
Gracias a la aparición de **Monster Hunter** en Wii, la serie se ha vuelto sumamente popular en nuestro continente. Capcom ha hecho un gran trabajo.

Los comentarios no se dejaron esperar y veíamos críticas encontradas tanto positivas como negativas, y claro, como también dicen por allí, ninguno de los puntos de vista se invalidan, simplemente se complementan. Por eso, antes de juzgar hay que pensar en las posibilidades y ver qué propuestas nos ofertan las compañías de juegos. Como dijimos, Capcom hizo público este accesorio para que **Monster Hunter** fuera una mejor experiencia de juego en el portátil. Argumentaron que así (usando dos *Pads* circulares) sería como jugar, tal cual, la versión de Wii; es decir, con un *gameplay* pensando en la comodidad de los cazadores de Moga.

El juego incluye un *Pad* virtual en la pantalla inferior y comandos específicos que agilizan las maniobras al momento de estar combatiendo a una criatura. Aquí volvemos al caso del Wii con el Control Clásico Pro. ¿Qué con ello?, fácil, Capcom ofrecía una forma de juego alternativa, pues de inicio puedes jugar con Wiimote y Nunchuk, pero si quieres más comodidad, allí está el Control Clásico Pro.

Mario tendrá muchos juegos para Nintendo 3DS: **Super Mario 3D Land** y **Mario Kart 7** aparecen en noviembre y diciembre respectivamente, mientras que la nueva aventura de **Paper Mario** llegará en algún momento de 2012. Debemos esperar.

Estos dos grandes juegos que se suman al ya anunciado **TLOZ: SkyWard Sword** garantizan que pasaremos un fin de año como pocas veces se haya visto en el medio. Habrá excelentes títulos para todas las plataformas y para todos los gustos. Se nota que Nintendo está trabajando fuertemente en sus franquicias para Nintendo 3DS y Wii.



Pit y **Luigi** también mostraron avance en sus juegos, pero éstos no estarán listos aún. Esperemos que no se retrasen demasiado.

© 2011 Nintendo

Uno de los juegos más esperados para Nintendo 3DS es la adaptación de **Metal Gear 3**, la cual de momento sigue sin fecha oficial de lanzamiento.

© 2011 Konami

NINTENDO 3DS CONFERENCE 2011

El Nintendo 3DS cobrará fuerza durante los siguientes meses

Satoru Iwata, actual presidente de Nintendo Japón, continuó con la siguiente parte de la conferencia entrando de lleno al Nintendo 3DS. Se habló de sus ventas, de lo que viene y qué le espera en el futuro a la pequeña consola tridimensional, como la actualización de Mii Plaza, que hará más versátiles las participaciones entre usuarios. Por supuesto, se mostraron imágenes de títulos que esperamos ver en lo que resta del año y parte del que viene. Tal es el caso de **Kid Icarus**, **Mario Kart 7**, **Super Mario 3D Land**, **Paper Mario**, **Luigi´s Mansion**, **Animal Crossing**, **Mario and Sonic at the London 2012 3D** fueron de los títulos fuertes que darán diversidad a la plataforma portátil. Y qué decir de la primera incursión de **Fatal Frame** para Nintendo 3DS, sin duda uno de los títulos de horror que esperemos que esta vez sí llegue a nuestro continente, así como la nueva versión de **Samurai Warriors** que, como vimos en el video, pinta para ser uno de los juegos más populares en la consola. Siguiendo con las primicias, nos presentaron **Bravenly Default: Flying Fairy**, título de Square Enix que plantea una experiencia distinta en lo que a RPG se refiere, género donde son maestros.

En este momento el futuro para el Nintendo 3DS luce mejor que nunca. Los juegos que están por aparecer harán de ésta una consola con un catálogo impresionante.

Olympic Games, **Girls Mode**, entre otros, y el esperado **Mario Tennis** que es una de las grandes novedades que ya se ha vuelto tradición en las consolas de Nintendo.

Por supuesto, también **Tekken 3D Prime Edition**, **Theatrhythm Final Fantasy**, **Resident Evil Revelations**, **New LovePlus**, **Ace Combat 3d Cross Rumble**, **Metal Gear Solid 3D Snake Eater**, **Project Mirai** y **Gundam Generations**

Para Wii también se hicieron anuncios interesantes, muestra de ello es **Dragon Quest 3**, que está disponible en Japón desde mediados de septiembre. **Go Vacations**, **Fortune Street** (un juego de tablero tipo **Monopoly** que combina personajes de Nintendo con **Dragon Quest**), **Kirby Return to Dreamland** y el esperado **Poképark 2**, con el cual los fans de **Pokémon** estarán ante una nueva y creativa forma de juego, lo cual no le viene nada mal.

Las licencias apoyan fuertemente la consola, **Metal Gear 3**, **Resident Evil: Revelations** y **Tekken** son una prueba de ello; todos, grandes obras.

Los monstruos conquistarán el Nintendo 3DS

Como parte del cierre de la conferencia, Satoru Iwata invitó a Ryozo Tsujimoto, productor de **Monster Hunter**, para que fuera quien nos explicara todos los detalles de **Monster Hunter Tri G**. Habló de que será una entrega que complementa la experiencia de lo vivido en Wii anteriormente, sólo que ahora se verá gratificado por el efecto tridimensional, así como el agregado de nuevos monstruos, como **Blackidios**, un poderoso Wyvern que hará cimbrar el portátil al ser una de las temibles criaturas por cazar. Por supuesto, sin dejar de lado a **Lagiacrus** y las épicas batallas que experimentamos bajo el agua. Hay que tomar en cuenta que esta idea de pelear en contra de monstruos submarinos surgió como primicia para Nintendo, y por ello se mantiene presente para subsecuentes ediciones.

En **Monster Hunter 3G** no se queda fuera la aldea Moga, al contrario, se anexan a este paradisiaco lugar que defendiste a capa y espada anteriormente nuevas zonas para dar paso a las criaturas exclusivas de la versión portátil. Por otro lado, tal como lo imaginas, nuevos monstruos significan nuevas armas y armaduras. Sin temor a equivocarnos, se tratará de los títulos que más popularidad cobrará en el Nintendo 3DS, y lo mejor es que estará disponible desde el 10 de diciembre en Japón. Aún no hay fecha para nuestro continente, pero debido a la popularidad de la franquicia tenemos amplias posibilidades de tenerlo.

Para rematar y, ahora sí, soltando la bomba que dejó boquiabiertos a más de uno -incluyéndonos, por supuesto- fue el anuncio de **Monster Hunter 4** para Nintendo 3DS, un nuevo título que te transportará hacia una nueva y épica cruzada multijugador. De esta edición no se profundizó mucho, pero se dejó claro a través del video que visualmente es un reto para los programadores, simplemente supera lo que hemos visto en Wii y vaya que nos encanta esa edición, la cual por cierto ofrece una de la mejores experiencias en línea para Wii.

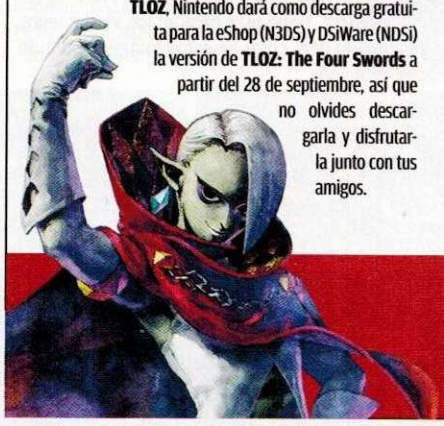
La estrella de la conferencia fue el anuncio de **Monster Hunter 3G** y **Monster Hunter 4**, para Nintendo 3DS. Una serie que, como ya comentamos, es una de las favoritas de los jugadores de todo el mundo, así sea en consola casera o ahora en portátil.

Los 25 años de la mayor leyenda de Nintendo

En el marco de la conferencia de Nintendo destinada al N3DS, Shigeru Miyamoto fue el encargado de abrir la ceremonia. Gozando del carisma que lo representa, nos comentó sobre **The Legend of Zelda: Skyward Sword**, título que prácticamente cerrará con broche de oro la era del Wii y que, como sabemos, vendrá en dos presentaciones: la básica, con sólo el juego, y la edición especial, que incluye el Wiimote Plus dorado y el *soundtrack* oficial. El creador de **Mario** hizo muestra de lo natural que es controlar tanto la espada como el escudo, al mismo tiempo que veíamos las imágenes más impactantes de lo que nos espera en noviembre cuando **Skyward Sword** acapare los anaqueles de las tiendas.

Como parte de la celebración del 25 aniversario de **TLOZ**, Nintendo dará como descarga gratuita para la eShop (N3DS) y DSiWare (NDSi) la versión de **TLOZ: The Four Swords** a partir del 28 de septiembre, así que no olvides descargarla y disfrutarla junto con tus amigos.

No cabe duda de que cuando un título marca precedentes, siempre provocará sensaciones. Viendo la nueva entrega de **TLOZ**, es notorio que Nintendo optó por una ambientación de fantasía para mantenerte inmerso en ella, un lugar mágico donde los héroes que blanden espadas míticas existen y son partícipes de aventuras sin igual. Un mundo en el que todos, en este universo que conocemos como videojuegos, queremos adentrarnos para desafiar a los villanos más increíbles de la ficción. Todo lo anterior lo encontrarás en **Skyward Sword**, una exclusiva para Wii que va más allá de un simple videojuego, sino que se traduce ya como una intensa travesía que combina música, guión y la creación de mundos de ensueño; una obra maestra, artística y estética que realmente provoca emociones y reacciones. ¿O tú qué opinas?



© 2011 Nintendo

En conclusión

Nintendo tiene puesta la mesa, son múltiples los títulos que se anunciaron, algunos ya los conocíamos y otros tantos fueron una completa y agradable sorpresa. Es de notar que si bien el N3DS no tuvo tantos títulos de inicio como hubiéramos querido, pronto cobrará fuerza con más y más franquicias de calidad que están aprovechando el potencial de la consola y sus funciones de manera adecuada para ofrecernos experiencias de juego superiores a las que podríamos ver en otros dispositivos. Ahora lo que resta es esperar los anuncios de fechas y lanzamientos para el mercado americano y que, ojalá, no ocurra como con **Xenoblade Chronicles** o **The Last Story** (de Hironobu Sakaguchi) que aún lo estamos esperando con los brazos abiertos. ¿Cómo viste la conferencia? ¿Te gustó? Recuerda que nos puedes mandar tus comentarios a clubnin@clubnintendo. ¡Escríbenos y cuéntanos cuál fue el título que más te impactó!

CLUB NINTENDO

La creatividad y talento de nuestros lectores, además de su amor por Nintendo, quedan como siempre demostrados en esta sección, donde te mostramos lo que han logrado gracias a esta pasión que todos compartimos: los videojuegos. Desde colecciones hasta cosplay, todo para expresar de una manera diferente lo que representa la marca para todos nosotros. Esperamos que disfrutes de las fotos que nos enviaron en esta ocasión.

Ésta es la cuenta de correo electrónico a la que deben mandar sus fotos y textos: comunidad@clubnintendomx.com Recuerden que, para que garanticen su llegada, las imágenes no deberán ser muy pesadas, así será más fácil recibir todos los e-mails.

Cosplay

Foto con sus héroes

Juan Daniel Meneses nos manda esta fotografía donde no queda duda de quienes son sus personajes favoritos de Nintendo, ¿verdad?

Colección

Gran seguidor de CN

Al igual que varios lectores, Rafael Aviña cuida con mucho cuidado sus revistas Club Nintendo, uno nunca sabe cuándo necesitará de un tip o un *password* para avanzar.

Fiesta sorpresa

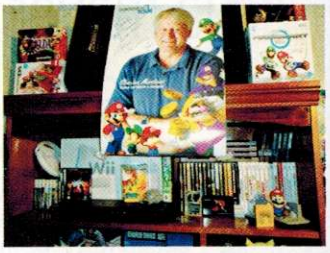
¡Feliz cumpleaños al estilo Nintendo!

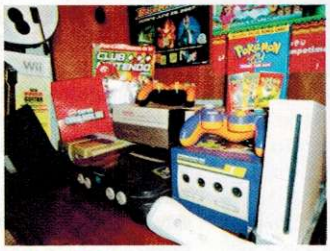
Rafael Teche pasó una gran celebración, seguro que no la va a olvidar jamás, menos con estas buenas fotografías que comparte con todos nosotros.

Colección

Una colección para vivir jugando

Andrea Tepoxteca tiene una gran infinidad de consolas, desde clásicas hasta las actuales, que ahora quiere presum... compartirnos con estas fotos que incluyen un autógrafo de Charles Martinet.





Cosplay

Pequeño lector de Club Nintendo

Daniel Patricio tiene poco tiempo en el mundo de los videojuegos, pero eso no impide que sea ya todo un conocedor.

Buena colección

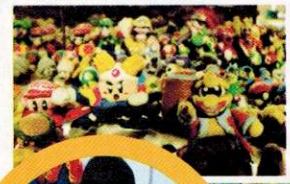
¡A jugar!

Luis Rodrigo Fernández nos manda esta foto en donde nos muestra sus juegos favoritos con los que pasa horas divirtiéndose con sus amigos.

Enorme colección

¿Te gustaría poseer alguno de estos objetos?

Gonzalo Pauchard, además de tocar la guitarra, tiene otra pasión: los videojuegos, que ocupan gran parte de su tiempo, como lo deja claro en estas imágenes donde se puede apreciar perfectamente su dedicación.



Colección

Fan de Mario

Nuestro amigo Daniel Hernández nos manda esta foto donde además de presumirnos su colección de juegos, usa un *cosplay*.

Todos poniéndose la playera de Super Mario

Uno de los héroes más aclamados

Jorge y Alejandro Castro nos escriben desde el Estado de México para enseñarnos su colección de juegos, playeras, figuras y revistas.

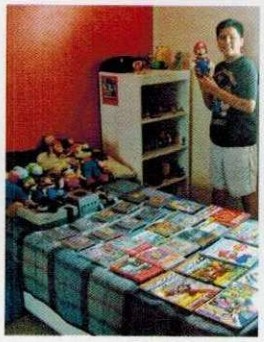
En estas fotos, José Andrés González nos muestra su amplia colección de Nintendo, en especial de **Mario**, su favorito.

María Atondo nos envía la fotografía de José, quien es un fiel seguidor de Club Nintendo, principalmente de **Mario** y **Luigi**.

Christian Alberto tiene 11 años, sin embargo ya cuenta con grandes títulos en su colección de videojuegos.

Jonnathan Madrigal tiene, en su colección, juegos desde NES y hasta Wii, así como figuras y revistas.

Desde Michoacán, nos llega la foto de Rogelio Valtierra, quien no puede negar ser un gran seguidor de **Mario**.



Te presentamos la colección de Andrés Abad, quien nos comenta que en su cumpleaños le hicieron un pastel de **Yoshi**.

El rincón de los pokéfans

Criaturas de todas formas y colores

Gary nos envía su fotografía de peluches de **Pokémon** "Retro", como él lo comenta. Incluso vemos algunos de sus juegos favoritos.

Macarena Jeldres nos manda, desde Chile, la foto de su colección de revistas y peluches de videojuegos. **Pikachu** simpre presente.

Diego Hernández sólo tiene 13 años pero ya es un gran coleccionista de las revistas Club Nintendo.

Alejandra Martínez se hace presente desde San Luis Potosí con este traje de **Cynthia**, la campeona de Sinnoh, dentro del universo **Pokémon**.

Kevin Villanueva, de Costa Rica, es fan de **Pokémon**, **Mario** y **Yu-Gi-OH!** Por supuesto, también un supercoleccionista de los juegos de tarjetas.

Iván Moreno también colecciona figuras de **Pokémon**, así como las Trading Card de la serie y, por supuesto, la revista Club Nintendo.

Aarón Navarrete y su club de amigos se vistieron con sus *cosplay* para un evento de anime que realizaron dentro de su escuela.

Arte del mes

El talento de nuestros lectores

Sarahin Vázquez Peña, de Piedras Negras, Coahuila, nos manda este dibujo de una entrenadora **Pokémon** demostrando su afición por esta franquicia de Nintendo que sigue siendo tan querida.

Super Street Fighter IV 3D Edition sigue siendo uno de los títulos más jugados en Nintendo 3DS, lo cual se nota en el dibujo que nos manda Manuel Villalobos Acuña, de Viña del Mar, Chile.

Pareciera que el héore del tiempo está mirando hacia su nueva aventura en Wii, eso transmite la obra de Maresa Lizeth García

¿Cuántos de nosotros no pasamos horas en las Arcadia? Abraham González nos manda este dibujo de **Samurai Showdown**.

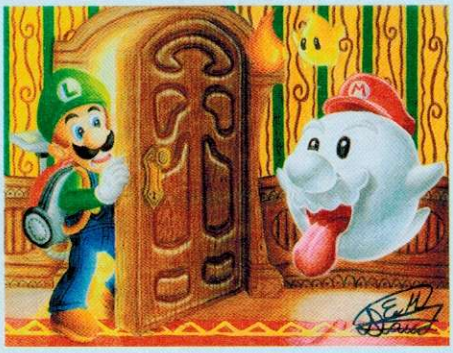
No es ningún secreto que **Link** sea uno de los personajes favoritos de nuestros lectores, aquí tenemos un dibujo más de parte de Nelson Vásquez Muñoz.

Luis Castillo sabe que una buena obra no requiere de color para transmitirnos alguna emoción, como lo es este dibujo de **Link** mirando un nuevo reto.

En esta obra, Marco Antonio Bueno, plasma uno de los momentos más importantes del juego, un tiro a portería; se nota que **Yoshi** ha puesto toda su fuerza.

Parece que Yoshi quiere ser el protagonista del próximo juego de **Mario**... Así lo muestra Víctor Manuel Castillo con el dibujo que nos manda.

Todos los que hemos jugado Super Smash Bros. nos hemos imaginado diferentes tipos de batallas, ésta es la visión de Mario Jesús Soto.



Este dibujo de David Andrés Espadas nos sorprendió bastante debido a la cantidad de detalles que logra reunir, como las texturas de la puerta o los reflejos en el piso, simplemente sensacional.

Okami ha sido una de las revelaciones en el mercado, se ha ganado miles de fans, como Luis Gerardo Ávila, quien realizó esta gran trabajo basándose en el juego de Capcom.

Gerardo Bello es un gran fan de varias franquicias, que mezcla en esta sensacional pieza de arte que muchos seguramente desearían tener en sus cuartos.

Colección de juegos

Desde el SNES

No cabe duda de que un buen jugador guarda sus juegos clásicos sin importar el paso del tiempo.

Amplia colección

De revistas, videojuegos y consolas

Lucio Díaz nos platica que es un gran seguidor de Club Nintendo desde 2007, y que recién adquirió su Wii y **Metroid Other M**.

Colección de videojuegos de Nintendo

Los grandes clásicos

Jonathan Poblete Alvarado nos escribe desde Chile, comenta que estudia Publicidad y que su última adquisición fue el Nintendo 3DS.

Familia videojugadora

Desde el SNES

Manuel Millar nos platica que tanto sus papás, como él, no pierden la pista a Nintendo.

Mario y Luigi presentes

En los portátiles

Aquí te presentamos la foto de Luis Jacobo Leyva, quien es fan de los juegos portátiles.

Pokéfans y hermanos

Desde Chile

Catalina, Matías y Camila Serrano son fans de Club Nintendo; en especial, de **Pokémon**.

Diversión entre amigos

Y fans de la revista

Ismael Núñez nos enseña su sensacional consola color negro, así como su juego **Mario Kart**.

Fan de Sonic y Mario

Y del NDS

Desde Monterrey nos llega la fotografía de Gael Leal, fan de **Mario** y de los juegos de Wii y Nintendo DS.

Foto desde un NDSi

Personajes

Josué Miramontes muestra sus títulos favoritos en esta creativa fotografía.

fan de la revista

Club Nintendo

Kevin Hernández nos envía desde Costa Rica su foto con revistas, figuras y juegos de Nintendo.

Compartiendo

las aventuras

A la derecha, Christian González, y a la izquierda Emiliano Osuna, ambos de Toluca, Estado de México.

De lo clásico a lo contemporáneo

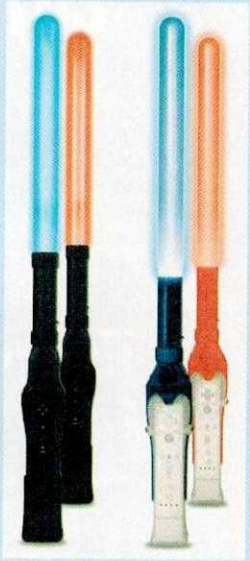
Las consolas clásicas

Desde El Salvador, nuestro cuate William Antonio Morataya nos envía una muestra de su gran colección de juegos.

Vive una nueva experiencia

Conoce los Glow Sabers

Dream Gear presenta estos sables que se ajustan a tu Wii Remote para brindarte una sensación más realista al momento de jugar, ya sea un título de **Star Wars** o cualquier otro que simule el movimiento de espadas. El control puede o no llevar el Motion Plus. Visita www.dreamgear.net para conocer las especificaciones.



Madre e hija

Usando el Nintendo 3DS

Valeria y su mamá, Luisa, nos muestran las fotos creativas que han sacado a través de las tarjetas de AR del Nintendo 3DS.

Fans de Club Nintendo

Y **Pokémon**

Juan y David Páez comentan que recién estrenaron su Wii edición especial en color Rojo.

Última Página

El próximo mes nos traerá dos grandes propuestas tanto para el Wii como para el Nintendo 3DS, cuando disfrutemos del impresionante paquete que Nintendo ha presentado para celebrar el lanzamiento de **Skyward Sword** (control dorado con detalles de la franquicia, juego y *soundtrack*) que vendrá a ser una de las historias más completas y emocionantes que hayamos visto. Por supuesto, el juego también se venderá por separado, sólo recuerda que es indispensable que tengas el Wiimotion Plus o el Wiimote Plus. En el caso del Nintendo 3DS, se verá engalanado con el lanzamiento del esperadísimo **Super Mario 3D Land**, uno de los títulos más fuertes y esperados para este cierre de año. Mientras llega el momento, te dejamos una muestra de lo que verás en la edición de noviembre, ¡hasta entonces!

Super Mario 3d Land (N3DS)

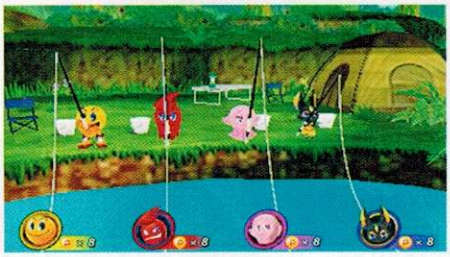
Mario es uno de los personajes cuyos títulos han marcado una evolución o, por lo menos, mostrado cambios significativos para que no se vuelvan monótonas sus aventuras. Lo hemos visto en todo tipo de actividades sin descuidar su línea original, pero recientemente, cuando la compañía con base en Kioto lanzó **Super Mario Galaxy**, se volvió a poner un punto y aparte ofreciendo no sólo música maravillosa, sino también integrando un *gameplay* que bien se veía venir desde el Nintendo 64 (por aquello del demo de **Super Mario 128**), dando origen a dicha aventura intergaláctica. Partiendo de este último, Nintendo ideó una nueva propuesta para N3DS que integrara elementos de los títulos clásicos del bigotón, desde **Super Mario Bros. 3** hasta **Galaxy**. Sin duda, un título del que te hablaremos más el próximo número, el cual se volverá en un *hit* inmediato.

© 2011 Nintendo

X-Men Destiny (Wii)

El estilo de acción/RPG se retoma en **X-Men Destiny**. Ahora controlarás el destino de un nuevo mutante en el universo de los pupilos del **Professor X**. Aquí, cada opción tomada tendrá consecuencias; es decir, tu destino será marcado a través de las decisiones que hagas mientras avanzas en el juego. Juega con uno de los tres nuevos personajes en la serie, cada uno estará presentado con su historia e identidad mutante y deberás abrirte camino por la interminable lucha para evitar que las fuerzas del mal logren destruir la paz que hay entre mutantes y humanos. Como detalle adicional, podrás equipar genes X para incrementar tus poderes. Sin duda, uno de los títulos más envolventes del género luego de la ausencia de **X-Men Legends**.

Pac-Man Party 3D (N3DS)



El icónico personaje de Namco tendrá una nueva aventura tridimensional, sólo que ahora no se trata del concepto clásico, sino que te adentrarás en una fiesta parecidas a las que ofrecen **Mario** y Nintendo. **Pac-Man Party 3D** brinda múltiples minijuegos que podrás disfrutar en compañía de hasta tres de tus amigos más. Los retos son sencillos y dinámicos, al igual que variados y entretenidos, logrando que la diversión esté siempre latente en esta entrega. Lo mejor de todo es que contarás con varios estilos de control: utilizarás la pantalla táctil, los botones e incluso el micrófono y acelerómetro. A través del *download play* bastará con una sola tarjeta de juego para que tus amigos y tú empiecen la fiesta en sus Nintendo 3DS.

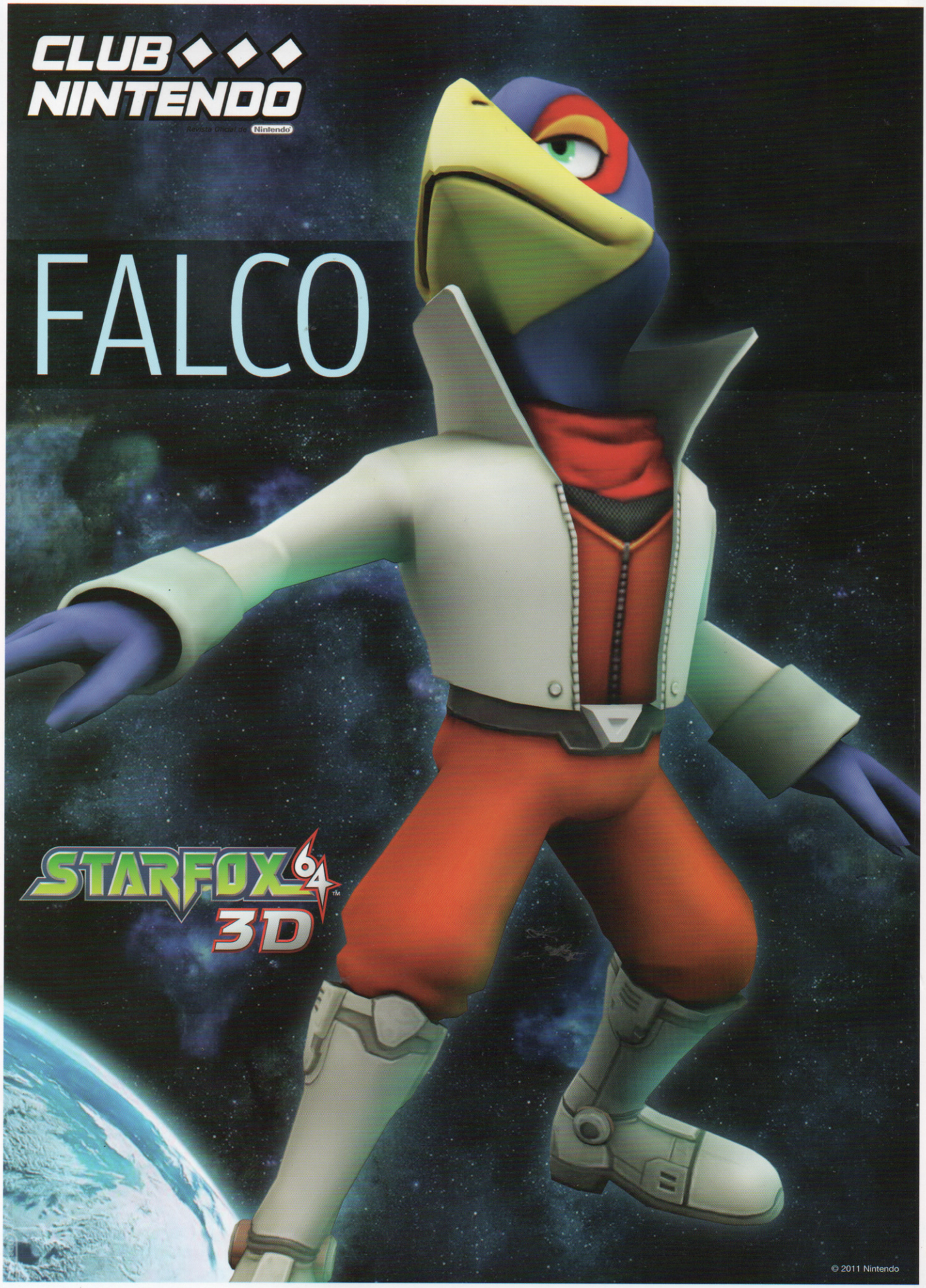
Vistazo a Japón / MONSTER

Es una historia que se aleja de la ficción para acercarse a los asuntos que pueden ocurrir en la vida real. El Dr. **Tenma**, un brillante cirujano, pondrá en jaque sus ideales y ética al salvar la vida (por ordenes de sus superiores) a un político antes que a un obrero, sin importarle que el humilde trabajador iba primero en la lista de espera; finalmente, fallece debido a la incapacidad de otro cirujano. Luego de ello, **Tenma** queda con el remordimiento, pero el destino le tendrá una nueva jugada; un caso similar, pero en lugar del trabajador, un niño. El dilema vuelve a la mente de **Tenma**, y ahora decide dejar a un lado las prioridades del hospital e ir por lo que su ética demanda... salvando al pequeño... pero el destino cruel le hará una mala pasada, pues el supuesto inocente se convertirá en un asesino en serie.

© Madhouse

NOTA: La aparición de los títulos puede variar dependiendo de los cambios de fecha de lanzamiento o circunstancias ajenas a la revista Club Nintendo.

CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
© 2011 Nintendo


CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
FALCO
STARFOX 64 3D
© 2011 Nintendo